セガ社特許侵害 連邦地裁が評決

44億円支払い命令にセガ社控訴の意向

米国の発明家、ジャン・R・コイル氏が㈱セガ・エンタープライゼス(本社東京、中山隼雄社長)とその米国子会社セガ・オブ・アメリカ社(本社サンフランシスコ郊外、トーマス・カリンスキー社長)を相手どって特許侵害で訴えてきた訴訟で、ロサンゼルスにある連邦地方裁判所の陪審員は、四月十日、セガ社がコイル氏の特許を故意に侵害したとして、三千三百万ドル(約四十四億円)をコイル氏に支払うよう命じる評決を下した。

ジャン・コイル氏の特許(米国特許3900886号=886号と略される)は、六九年五月二十三日に同氏とロバート・スチーブン氏によって出願され、七五年八月十九日に特許となり、現在コイル氏が単独で持っているもの。発明の名称は、米国で「ソニック・カラーシステム」、日本語訳で「音響信号・カラー映像システム」だが、日本では出願されていない。

この886号特許の内容は、人によってさまざまな解釈ができるもので、そのため今回の訴訟ともなっているが、周波数を持つ信号をTVモニターに接続してカラー映像を生じるというもの。カラー発生回路を接続したカラーモニターに、RF信号を経由して信号が入ってくる例が示されているが、かなり広範囲の技術を特許の請求範囲に掲げており、「発明の範囲を制約して解釈すべきでない」とも記述しているほど。しかし、この特許の説明で、ビデオ信号より周波数の小さい音声信号を例にしているほか、特許請求範囲でも「音響」(ソニック)を前提にしていることから、ビデオ信号と無関係という解釈もあった。

コイル氏は、セガ社を訴える以前に、任天堂㈱(本社京都、山内溥社長)と米国のアタリ社(本社カリフォルニア州サニーベイル、サム・トラミエル社長)を特許侵害で訴え、それぞれ法廷外で和解している。うち任天堂は、任天堂がこの特許を侵害していないことを確認して、九〇年三月二十八日に和解したが、和解金などは公表しないことになっている、と説明している。和解について、日本と異なり米国では主張が対立したまま行なわれる点に注意を払う必要があるが、この点もしばしば誤解される。

そしてコイル氏は九〇年五月八日に、セガ社を特許侵害で訴えた。同氏はセガ社が886号特許を故意に侵害しているとして、損害額の三倍の支払いなどを求めており、具体的にはセガ社が米国で八三年以降販売している家庭用TVゲーム機、同コンピューター、そしてカートリッジを侵害した商品と見なしている。八〇年以降の業務用TVゲーム機、八三年以降の業務用ビデオディスクも当初含まれていたが、訴訟の途中でコイル氏側が取り下げている。

この訴えに対しセガ社はかなり検討した上で、同社はこの特許を侵害していない、日系企業が米国での訴訟を嫌って多額の和解金を支払うケースが増えているがそれではいけない、との立場から和解せず争う方針を昨年夏ごろ固めた。それまでコイル氏側は和解金として二百五十万ドル、セガ社側は十万ドルを呈示していたが決裂。さらに今回トライアル(公開審理)が始まるに当たり、コイル氏側は五百万ドルを呈示したが、セガ社側は対応しなかったとされている。このセガ社の方針は九一年十一月十日放映のNHK総合テレビの番組NHKスペシャル「狙われる日本企業・アメリカ特許戦略」で詳しく報じられた(本紙第417号を参照)。

米国の民事訴訟は、訴訟の提起の後、ディスカバリー(開示手続き)が続き、そして陪審員が出席してのトライアル、評決、評決に基づく判決となるのが基本で、この間絶えず和解の機会が設けられるわけで、判決にまで至るのはわずか五%ほどとされている。今回の判決は五月上旬にも予定されている。

今回の評決は、個人の発明家が大企業に許諾料の支払いを求めて勝った例としては近年まれなこと、ハネウェル社対ミノルタ事件に続き日本企業が米国特許で敗けたこと──の二点で広く注目された(ミノルタは評決後の三月三日に和解した)。

米国の知的所有権専門家は、「今回のケースは大企業が和解に応じない場合の危険性を示した。個人の発明家は陪審員の同情を集め、感情に訴える。さらにセガ社が日本の会社であることがそれを強めた」との見方を示している。

コイル氏側は、今年八月に切れる886号特許に基づき、三倍賠償、予備的禁止命令を求めていくとの方針を明らかにした。セガ・オブ・アメリカ社は、「陪審員の間違いによるものであり、控訴する」と、評決直後に発表した。

日本ではセガ社の駒井徳造副社長が、十三日に東京で開いた記者会見で、同社は今回の評決に対して、「コイル氏の特許を侵害していないとの確信に基づき、陪審員の評決に同意できず、判決を待って控訴する意向だ」とした。この会見で同氏は「当社の(TV)ゲーム機は画像部分と音声部分は完全に独立し、画像部分は高周波のデジタルパルス信号を用いており、コイル氏の主張する低周波音声信号とはまったく異質だ」という点を強調している。

一方、セガ社はコイル氏の886号特許訴訟のほか、TVゲームの基本特許でも米国で訴訟中であり、注目されている。これは八九年四月に米国のマグナボックス社とサンダーアソシエーツ社が起こしている特許侵害訴訟で、任天堂の場合はマグナボックス社と争っていたが近年和解している。マグナボックス社はオランダのフィリップ社の子会社。セガ社がこの争いでも敗れるとすれば大変な損失になる、と一部では観測されている。セガ社はこの訴訟について、これまでコメントしていない。

コイル氏886特許で実施例として示された図1から

日米3協会長が頂上会談

偽造基板に対応

2回目はリケット氏ホストで

米国ACME92(三月十五―十七日、テキサス州サンアントニオ)開催に伴い、三月十六日の朝現地のホテルで米国AAMAとAMOA、そして日本のJAMMAの各会長による二回目のサミット会談が開かれた。これは九一年九月ラスベガスでの三協会会長会談に続くもので、今回TVゲーム基板のはコピー問題への取り組みが主な話題になった。

会談はACMEを共催するAAMAのビル・リケット会長がホスト役となって進められ、AMOAのジーン・ウルソ会長、JAMMAの中村雅哉会長らが出席、業務用AM機業界が直面している諸問題や、改善すべき事項などについて話合った。

リケット氏はとくに、「JAMMAとAAMAは無断コピー品を元から絶とうと努力していることをAMOAに伝え、AMOAはその努力を支持する姿勢を示した」ことを強調している。JAMMAの中村会長は、国際的な偽造問題に関して強くこだわるスピーチを行なった、とされている。

会談は、今後とも三協会が主催する展示会に伴い開催することを確認しており、次回はJAMMAショー(八月二十七―二十九日、幕張メッセ)に伴い開かれる予定だ。

サンアントニオでのサミット会談で(左から)JAMMA中村会長、AAMAリケット会長、AMOAウルソ会長

特許・実用新案 出願公告・公開

(4月4日～15日)

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、発明/考案の名称、出願人、公告/公開の日付、発明/考案の名称、出願人、公告/公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊞は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

実用新案出願公告

四月六日＝「ダブルドラムスロットマシン」、㈱北電子(東京)、4-15252、58-89145。

四月十四日＝「スロットマシン」、㈱ユニバーサル(栃木)、4-16697、59-65537。「高架水槽兼用大型滑り台」、㈱石井鉄工所(東京)、4-16708、61-8978。

特許出願公開

四月九日＝「遊戯用乗物」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、4-108480、2-226285。

四月十五日＝「スロットマシン」、㈱イーグル(東京)、4-114676、2-236160。「ウォータースライダー」、日本鋼管㈱(東京)、4-114685、2-235029。

実用新案出願公開

四月七日＝「スロットマシンの打止解除装置」、㈲三貴商事(福岡)、4-40686㊞、2-83492。「スロットマシンホッパーのコイン搬送機構」、㈱パル工業(大阪)、4-40688㊞、2-82373。「二重環式動揺発生装置」、三菱重工業㈱(東京)、4-40691、2-82741。「映像体験シミュレーション遊戯機」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、4-40692、2-80857。

警察庁・生活保安課調べで

許可専業店は増加へ

業態別「八号営業」所と台数明らかに

警察庁・生活保安課はこのほど、九一年十二月末現在の「八号営業」の営業所数と設置台数を明らかにした。これは前年と比べると、規模別分布などが省略されているが、SCロケなど「大規模小売店等との併設店」のうち許可営業所の占める割合いが、前年の三〇・九%から二七・五%と減少傾向にあることなど示すものとなっている。

「八号営業」に関する十二月末現在の営業所数などについては、新風営法に基づく風俗営業の許可を得た「許可営業所」と、許可を必要としない「その他の営業所」に区分されている。その業態別の営業所数などは下の表のとおりとなっている。

ゲームセンター等の営業所数と備付台数

区分	併設	業態別＼遊技設備等	営業所数	遊技設備備付台数
許可営業所		専業店	5,936	250,165
	飲食店併設	深夜酒類提供飲食店	843	5,891
		深夜飲食店	379	3,205
		上記以外の飲食店	9,488	56,236
		小計	10,710	65,332
	その他との併設	風俗営業1～7号	89	1,294
		旅館・ホテル	125	2,848
		大規模小売店等	407	17,000
		その他	2,545	25,034
		小計	3,166	46,176
		合計	19,812	361,673
その他の営業所		専業店	75	1,169
	飲食店併設	深夜酒類提供飲食店	751	1,180
		深夜飲食店	983	2,120
		上記以外の飲食店	10,184	19,144
		小計	11,918	22,444
	その他との併設	風俗営業1～7号	136	405
		旅館・ホテル	2,579	16,281
		大規模小売店等	1,071	19,044
		その他	1,402	9,739
		小計	5,188	45,469
		合計	17,181	69,082

うち「許可営業所」は一万九千八百十二店（九〇年十二月末は二万八百三店）で、前年に比べ九百九十一店（四・八%）減少した。また「その他の営業所」は一万七千百八十一店（一万七千七百三十店）で五百四十九店（三・一%）減少。これらの合計は三万六千九百九十三店（三万八千五百三十三店）で、千五百四十店（四・〇%）減少している。

設置台数では「許可営業所」で三十六万千六百七十三台（三十五万二千百八台）と、前年に比べ九千五百六十五台（二・七%）増加。一方「その他の営業所」では六万九千八十二台（六万八千三百七十四台）と、七百八台（一・〇%）増加。合計すると四十三万七百五十五台（四十二万四百八十二台）で、一万二百七十四台（二・四%）増加している。なお同庁調べでは、AMゲーム機と賭博用遊技設備は区別されず、すべて「遊技設備」となっている点に注意する必要がある。

業態別では、許可を得た「専業店」がこのところ減少傾向にあった（九〇年末は五千七百六十一店）のが、増加に転じたのが注目される。その増加率は営業所数で三・〇%、設置台数で六・五%もある。

またSCロケなど「大規模店等との併設店」のうち許可営業所の占める割合いは、八八年三四・二%、八九年三三・九%、九〇年三〇・九%、九一年二七・五%と減少、三〇%以下になった（都道府県別の営業所数などは続報の予定）。

セガ社米国「ジェネシス」で

無許諾ソフト差し止め

モニター表示の特許と著作権で訴訟中

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）が、米国のゲームソフト開発メーカー、アカレイド社（本社カリフォルニア州サンノゼ、アラン・エプスタイン社長）を相手どって起こしていた著作権訴訟で、カリフォルニア北部の連邦地方裁判所のバーバラ・コールフィールド判事は四月二日、アカレイド社のセガ社「ジェネシス」用ゲームカートリッジはセガ社の著作権と商標権を侵害している疑いが強いとして、アカレイド社に対してこれらの製造、販売などを禁じる予備的禁止命令を下した。

この事件は両社が発表していなかったため、これまでほとんど気付かれなかったが、セガ社の16ビット家庭用TVゲーム機「ジェネシス」（日本では「メガドライブ」）に技術的なプロテクトが施されており、ライセンスを得ていないソフトメーカーの製品は互換性がないことを明らかにした。

連邦地裁の決定理由書によると、アカレイド社は、セガ・オブ・アメリカ社（本社カリフォルニア州サウス・サンフランシスコ、トーマス・カレンスキー社長）が八九年九月に発売した「ジェネシス」について、セガ社の許諾を得ないでゲームソフト「イシド」を発売すると九〇年六月に発表し、九〇年十二月に出荷開始した。

これに対しセガ社は、「セガ社製またはセガ社許諾品」とモニターで示す特別のプログラム「商標権保護システム」の特許を九〇年三月に獲得、このシステムを内蔵した「ジェネシスIII」を九一年九月以降出荷した。このシステムは九一年一月の冬季CES91で披露され、アカレイド社のソフトは「ジェネシスIII」では動かせないことが明らかになった。

そのためアカレイド社は「ジェネシスIII」で「セガ社製またはセガ社許諾品」とモニターで示す働きを持つプログラムを作成して対抗。このためセガ社は九一年十月三十一日に著作権侵害などを理由にアカレイド社を相手どって訴訟を起こし、アカレイド社も反訴を起こしたもの。

アカレイド社はプログラム自体は別のものであり、パソコン用ゲームソフトメーカーとしての名声を傷つけたとして反訴した。セガ社は裁判所の指示に従い、九二年二月に予備的禁止命令を申請、三月十三日の口頭弁論を経て、申請が認められた。

決定理由の中で判事は、セガ社の著作権を侵害したとする方法として「リバース・エンジニアリング」を指摘し、この方法を採ったアカレイド社は侵害した疑いが強い、と判断した。プログラムに本質的同一性がないと侵害にならない、とするアカレイド社の主張も退けられた。

「リバース・エンジニアリング」は、製品となった過程を逆にたどることで、0と1から成るオブジェクトコードまで解析する技術を意味している。しかし、判事はアニメ映画の作成過程での中間段階の絵にも著作権があるなどの理由から、「リバース・エンジニアリング」自体を否定的にとらえている。

ダイフレックス社が

英国製の販売権

RS社「ベンチュラー」導入

㈱ダイフレックス・クリエーション（本社東京、三浦慶政社長）はこのほど、英国にあるリディフュージョン・シミュレーター（RS）社AM部門（ドーセット州クリストチャーチ、スチュアート・アンダーソン本部長）の十四人乗り映像シミュレーター「ベンチュラー」の日本での独占的販売権を得た、と発表した。二月上旬に契約を終え、五月にも導入する予定。

RS社は、米国GMヒューズ・エレクトロニクス社グループのヒューズ・エアクラフト社により、八八年五月に買いとられた航空パイロット用シミュレーター専門会社で、米国ロサンゼルスにある。九〇年十一月に、AMシミュレーター「スーパーエックス」のメーカーだった英国のスーパーエックス社を買いとり、AM部門を設けた。

RS社AM部門は、「スーパーエックス」を作り変えた「ベンチュラー」のほか、四十—六十人用「ボイジャー」、そして二人用「コマンダー」を製品化、昨年秋から国際展示会を通じ披露してきた。今回の契約は、これらのうち「ベンチュラー」のみに関するもの。

「ベンチュラー」は高さ四・七メートル、長さ八・二メートル、幅四・七メートルの空間を要するが、駆動部分も収まるコンパクト設計で、十四人乗りのカプセルがLD映像の動きに合わせて作動する。斬新なデザイン、安全性などが売りもの。ソフトはジェット戦闘機、カーラリー、急流下りなどあり、一回約五分間。一時間に百七十人利用できる。

ダイフレックス社では地方博や大規模SC向けに、まず二台を輸入、リース営業などに使う。一台五千万円、映像ソフトは各七十万円。同社では初年度十台の販売を見込んでいる。

ダイフレックス社が導入するRS社「ベンチュラー」（14人乗り）

茨城県協、定時総会

健全性PRなど

宇島会長再任含む改選も

茨城県アミューズメント・オペレーター協会（事務局水戸市、宇島準一会長、会員十六社）は三月二十六日、笠間市内のホテル山乃荘で平成三年度定時総会を開き、役員改選の結果、宇島会長を再選した。

同総会には委任二社を含む十二社が出席。冒頭宇島会長が「AM業界は現在景気のいい業界だと見られている。この景気を長続きさせるにはどうすればよいかを、業界内部で真剣に考えるべき時に来ている」と挨拶。続いて大野圭一理事（AOU理事）がAOUの活動状況について報告した。

議案審議に入り、平成三年度事業報告案、決算案、四年度事業計画案、予算案がいずれも異議なく承認された。

うち事業計画については前年度同様の活動を基本とした上で、県警や関係団体とのパイプをより太くすること、会員相互の情報交換と親睦、地域イベントに積極的に参加し業界の健全性をPRすること——などが確認された。

役員の改選は任期満了に伴うもので、宇島会長が再任となったほか、岡島吉忠氏（㈱ナムコ）が副会長に、尾高庄三郎氏（北勝商会）が監事にそれぞれ新任となった。

総会終了後は出席メーカー三社による新製品動向の説明、懇親会が行なわれた。

宇島　準一会長

相模湖ピクニックランド

本格遊園地へ施設整備

トーゴ製「アルプス観覧車」など2機種

「相模湖ピクニックランド」（神奈川県津久井郡、㈱相模湖ピクニックランド経営）では、㈱トーゴ製大観覧車「アルプス観覧車」と安全索道㈱製リフト「アルプスリフト」を設置、三月十九日に試乗会および披露パーティーを開いた。

同園は相模湖畔の起伏に富んだ丘陵地約百五十万平方㍍の敷地に、「自然と人間のふれあい」を基本理念として三井物産㈱が昭和四十七年十月に開園、五十年二月に同社の子会社として独立。今回開園二十周年を機に観覧車とリフトを新設し、園内設備の充実を図ったもの。遊園施設は新設した二機種を含め十四種類（有料）設置されているほか、プール、アイススケート場、テニスコート、総合グランド、キャンプ場、ミニ動物園、各種無料遊具などが設けられている。

「アルプス観覧車」は園内で最も高い山（海抜三百七十㍍）の頂上に設置され、同機最上部からは東に高尾、西に富士の山並みが眺望できる。同機本体の最高部は地上四十八・五㍍、回転輪の直径四十六㍍で、三十六のゴンドラ（四人乗り）が十二分で一周。利用料金は五百円。

「アルプスリフト」は山のふもとから観覧車まで客を運ぶために設けられたもので、全長約二百五十㍍。二人乗りベンチ六十三個が八㍍の間隔で取り付けられ、片道の所要時間は四分。利用料金は二百円。

披露パーティーでは同園の平野良一社長が「山頂に観覧車を設置することが長年の夢であり、またこれによって当園は遊園地と呼べる形になった。今後、自然の中で心の豊かさと夢、明日への活力を与えられるAMパークに育てていく」と語った。

相模湖町の小野沢茂明町長は「観覧車はこの町のシンボルともなる」と祝辞を述べ、三井物産の福室治本部長補佐も挨拶。

またトーゴの鈴木蔵男副社長は「道路も整備されていない山頂に観覧車を設置できたのは平野社長の情熱以外にない」と語った。

この後、日本遊園地協会の高倉真好理事長が乾杯の音頭をとり、祝宴に入った。

上は相模湖ピクニックランドの観覧車など。下は平野社長とマスコット嬢

ナナオ製「ワイドビジョン」の

モニター発表

業務用ＴＶゲーム用めざし

㈱ナナオ（本社石川県松任市、高嶋哲社長）では業務用TVゲーム機用の新TVモニターとして、ハイビジョンと同じアスペクト比（横縦比）十六対九の「ワイドビジョンモニター」を開発したことを、四月上旬に発表した。

これは36㌅で、解像度はハイビジョンには及ばないが、既存のパソコンや業務用TVゲーム機モニターの最高レベルと同じ能力があり、中央解像度は水平八百十本、垂直三百八十本でトリオ（ドット）ピッチは〇・八㍉から〇・九二㍉に対応。また入力信号の映像周波数特性を生かした幅広い対応が可能で、水平周波数十五㌔ヘルツと二十四㌔ヘルツのデュアルスキャン自動切替え方式を採用している。メンテナンスも合理化され、画像調整能力を上げたボリュームを使用し、その調整ユニットが脱着可能でリモコン化されている。標準シャーシ取付け時のサイズは幅八十四㌢、奥行五十七・八㌢、高さ六十三・七㌢。消費電力は二百三十ワット。

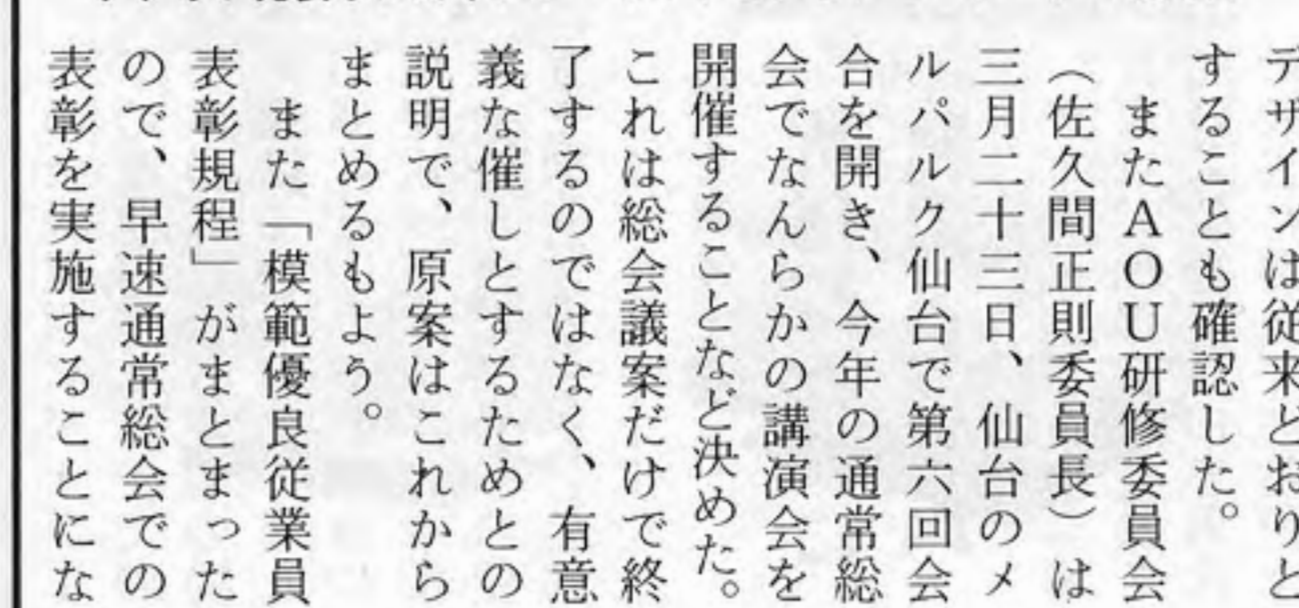
同社では「ハイビジョンの登場を受けて、横長サイズのモニターがテレビ放送受信以外にも使用されるようになっていく。とくに業務用TVゲーム機分野では今後必然的に普及していくと考えられる。ただ現在ゲーム機化するには各メーカーごとに意見を聞きながら製品化しなければならない状況なので、価格など具体的な供給内容は決まっていない」としており、八月から生産を始める予定で（初年度三百台目標）、現在主なメーカーと話を進めているとのこと。

なお「ワイドビジョンモニター」の業務用TVゲーム機用としては、セガ社が日本ビクターと提携しゲーム機として発表。また現在、モニターのみの開発はナナオが正式発表したほか、加賀電子がAOUエキスポで参考出品したにとどまっている。以上三社とも同じ36㌅で十六対九のアスペクト比。

ナナオが発表した36インチ「ワイドビジョンモニター」の使用例

AOU研修委がまとめた

従業員表彰規程

広報委はアンケート結果

AOUの広報委員会（平本将人委員長）は三月十七日、広島市内のRCC文化センターで第十二回会合を開き、広報の一環としての利用者アンケートの集計結果をどう扱うか、など検討。機関紙「AOUニュース」に優先的に掲載することにした。

AOUステッカーの今年度版は刷り色のみ変更、デザインは従来どおりとすることも確認した。

またAOU研修委員会（佐久間正則委員長）は三月二十一日、仙台のメルパルク仙台で第六回会合を開き、今年の通常総会でなんらかの講演会を開催することなど決めた。これは総会議案だけで終了するのではなく、有意義な催しとするためとの説明で、原案はこれからまとめるもよう。

また「模範優良従業員表彰規程」がまとまったので、早速通常総会での表彰を実施することになり、四月二十日までに表彰申請をするよう手配する、としている。第一回中国地区協議会・技術研修会についての簡単な報告もあった。

ぬいぐるみヒットで

ガイドブックも

バンプレスト扱いの単行本

㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）が扱っているクレーン機用のぬいぐるみ景品のカタログとクレーン機の攻略方法などをまとめた本「とるとるキャッチャーガイドブック」が、㈱バンダイ（本社東京、山科誠社長）から三月十日発行された。

この本はクレーン機ブームで急増したファンを対象に、バンダイが子会社のバンプレスト製品のPRを兼ねて発行したもので、八十ページの新書版サイズ。

バンプレスト扱いのぬいぐるみの総称を「とるとるキャッチャー」と呼び、バンダイのキャラクターを採用したもので全製品をこの本に収録。

またクレーン機攻略法を「実践編」として解説していることが特徴。その中で、数回挑戦してぬいぐるみをつかみやすい状態にしてから取る方法、クレーンの戻りを利用してぬいぐるみをポケットに落とす方法のほか、取りやすいぬいぐるみと積み方の見方、どの部分をつかむと効率がよいかなどを図解。さらに全製品に難易度（取れる度合も表示してある（定価五百八十円）。

旭精工が米国連邦地裁で
台湾製偽物に法手続き
コピー品廃棄などを内容にすでに和解

旭精工㈱（本社東京、安部寛社長）は、同社の硬貨払い出し機とそのカタログを無断複製（コピー）し、製造、輸出していたとして、台湾の元王（インワン）実業社（Yiin Wang Industrial Co., Ltd. 本社台南市）を相手どって、米国ネバダ地区の連邦地裁に特許、著作権侵害訴訟を起こしていたが、元王実業社がコピー品を回収、廃棄し、今後一切コピーしないことで和解したことを、このほど明らかにした。

この事件は日本のメーカーが、台湾のコピーヤーに対して米国の連邦地裁で訴えたというユニークなケースで、ネバダ州内に多数出回っている台湾製コピー品を追放する大きな足がかりになったと見られている。訴え自体は九一年五月二十日に行なわれており、同年十一月四日に法廷和解して終了している。

訴えによると、旭精工は硬貨払い出し機および硬貨カウンターについて米国の特許を得ており、またこれらの特許に基づく製品のカタログを米国著作権局に登録していたが、米国子会社の調べによると元王実業社がこれらの偽物を台湾で製造、製作して米国で販売、頒布したため、警告書を事前に送付した上で、連邦地裁に訴えを起こしたもの。旭精工製コインホッパー「CH500」、「DH750」の番号ごと無断コピーして、台湾国内はもとより米国でも販売活動をしていた上に、カタログもそっくりコピーして製作しており、このため損害賠償と禁止命令を求めて訴えた。

これに対して元王実業社は全面的に非を認め、コピー品を回収、廃棄し今後一切コピーをしないことで同意、和解した。元王実業社が無断コピーしていた事実について、争う余地はまったくなかったためである。和解金などは公表されていないが、元王実業社がコピー品を廃棄したことを確認しており、同社については決着したとのこと。

しかしながら台湾ではなお、この事件で問題となった「CH500」、「DH750」を含め、元王実業社以外の無断コピー品が多数出回っており、解決したわけではない。このため、米国での法廷和解を手がかりに一層の法的手続きを進める必要がある、と旭精工では説明している。

被害を受けた旭精工のホッパー「CH500」（上）と「DH750」

10回目迎えたCSG新作展
全国4会場で
入場者のうち7割は一般

コンシューマー・ソフト・グループ（CSG、石村浩治運営委員長、会員八十社）では、二月中旬から三月下旬にかけて全国四会場で順次「第十回CSG新作発表会」を開いた。

これは家庭用ゲームソフトの新作展で、毎年春、夏、秋の三回開催してきている恒例のもの。販促PRを目的としており入場は無料。回を追うごとに規模が大きくなっており、今回は出展社数五十九社、四会場の入場者数合計一万六千人といずれも過去最多となった。

福岡、東京、大阪、名古屋会場の順で開かれ、うち福岡会場は玩具見本市に出展する形で一日のみ、残り三会場はCSG単独で二日間（業者招待日と一般公開日）ずつ開かれた。合計入場者数のうち一般プレイヤーは約七割弱（一万一千人）を占めた。

会場では約百五十タイトルの新ソフトが出品された。前回までは「ファミコン」（FC）用ソフトが過半数を占めていたが、今回は「スーパーファミコン」（SFC）用が約半数を占め、五十九社中四十社から約七十タイトルが発表され、各メーカーはFCからSFC用へと開発の重点を移していることを示した。なおFC用は三十数タイトル、「メガドライブ」「PCエンジン」用はいずれも二十数タイトルと供給は安定している。

ソフトの内容としてはスポーツゲームが増加したことが、ひとつの特徴。またAM機業界のTVゲームメーカーもほとんどが出展しており、その多くは業務用を家庭用TVゲームに移植しているが、業務用にはなかったステージを加えたものが増えている。さらに今回はそれをハンドヘルドゲーム用に移植するメーカーが目立ち、とくに「ゲームボーイ」用ソフトが増える傾向を示した。

なお主催者側では流通業者に対し、各新作をまとめた販促用ビデオテープの配布、ステージでの各出展社による説明の場の提供を行なった。また出展社もそれぞれ独自に販促用ビデオテープを配布するなど、業者への便宜を図る努力が見られた。

写真はCSG第10回新作展・大阪会場のようす（上はセガ社、テクノス）

データイースト
新任監査役に原沢克男氏

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）では、監査役内田忠男氏の死去に伴い、三月三十日の臨時株主総会で原沢克男氏を監査役に選任したことを、四月六日明らかにした。

内田忠男氏は八〇年以来同社の監査業務に就いていたが、二月二十九日、気管支喘息のため死去した。七十四歳。葬儀は近親者だけで行なわれたとされている。

新任監査役の原沢克男氏は、外資系企業の総務部長を経て九〇年二月にデータイーストに嘱託として入社、法務業務に就いていたとのこと。

AOU事務局長に
荒井房義氏就任
元警察庁、AOU専務の予定

荒井房義氏

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（事務局東京、梅原靖三会長、AOU）は四月十日付で、事務局長として元警察庁の荒井房義氏を迎えた。同協会が監督官庁の警察庁から元職員を迎え入れるのはこれが初めて。六月十一日に開かれる通常総会を経て、専務理事に就任する予定となっている。

なお森武美常務は六月ごろ退任するもようだが、具体的には明らかにされていない。

荒井房義氏は旧制高等小学校卒、四九年に北海道警に入り、六二年警察庁警務部教養課、以後刑事捜査を経て、七三年警察大学校特別捜査幹部研修所教授、七九年青森県警警務部長、八一年警察庁人事課理事官、八二年指紋センター所長、八四年東北管区警察学校長、八五年八月に青森県警本部長。八七年二月に退職して、同四月から九二年三月までNTT本社の総務部長付（嘱託）を勤めてきた。北海道出身、六十四歳。

現在は茨城県取手市に在住。「AM業界のことはまだ分からないが、皆さんにいろいろ教えてもらいながら勉強し、業界の健全な発展と青少年健全育成に微力ながら役立ちたい」と語っている。

レジャーランド会長
井出周助氏死去
古くからのオペレーター

井出周助氏（いで・しゅうすけ＝㈲レジャーランド会長）三月十九日午前四時二十五分、肝炎のため長野県佐久市内の佐久総合病院で死去、七十五歳。自宅は佐久市大字原三九九。告別式は二十一日午後二時から同市の成田山（寺院）で行なわれた。喪主は次男邦明（くにあき）氏。

同社は古くからのオペレーター会社で、NSA会員。社長は井出邦明氏になっていた。

日本SC遊園協会（NSA）事務局では、㈲東横娯楽の加茂飛智男氏、㈱日高商会の高木賢三氏、そして㈲レジャーランドの井出周助氏と、三月中に会員会社三社のトップ死去が相次いだ、としている（本紙第424号、第425号を参照）。

山形県協、通常総会
理事候補見送る
事業計画ほぼ前年どおり

立里一正会長

山形県アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局山形市、立里一正会長、会員十社）は三月二十六日、山形市内の料亭「万代」で第六回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。

同総会には委任四社を含む十社が出席。立里会長が挨拶の後、議長となって議案審議に入った。

平成三年度事業報告案、収支決算案、平成四年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画についてはほぼ前年度どおりの内容とし、健全営業の啓蒙、情報交換などを挙げている。

なおAOUの役員改選に対して、同協会からは理事候補者を出さないことを決めた。

人事異動

ジャレコ（4月1日）総務部長、大友久光氏。

ナムコ（4月17日）経営企画室長、顧問藤井誠一郎氏。

TVゲーム音楽CD
タイトーとSNK
5月21日サイトロンレーベルで

サイトロンレーベルの業務用TVゲーム音楽CDがふたつ、五月二十一日に発売となる。ひとつはタイトーの「ギャラクティックストーム」、「ウォリアーブレード」のオリジナル、アレンジ版計四曲を収録した、二枚組の「ヌーベルヴァーグ」で三千二百円。

もうひとつはSNKの「餓狼伝説」、「ラストリゾート」のオリジナル版とアレンジ版を収録した「餓狼伝説・ラストリゾート」で千五百円。いずれもポニーキャニオンが発売。全国のレコード店で手に入る。

サンワイズがレジャー展に

㈱サンワイズ（本社東京、松下清社長）は、ホテルレストランショーに伴う「レジャーイノベーション'92」（三月十一—十四日、東京国際見本市会場）に出展、占い機「ファラオの予言」など出展した。同ショーでAM業界から出展したのは同社だけだった。

事務所移転

㈲サムノ貿易＝埼玉県川口市芝樋ノ爪一の七の五十五、☎（〇四八二）六二—二八〇〇、中村脩社長。

論潮
カイヨワの指摘

フランスの学者、ロジェ・カイヨワの「遊びと人間」（多田道太郎・塚崎幹夫訳、講談社文庫などの邦訳がある）は、遊びに関するビジネスを考える人にとって、ひとつの重要な参考文献になっているが、この本の「参考資料」としてカイヨワが書いた「スロットマシーンの発展、それの生んだ熱狂」（講談社文庫では三百八頁以下）は、いろいろ物議をかもすに違いないのに、これを批評するものが見当たらないのは実に不思議である。

カイヨワの言う「スロットマシーン」は、広い意味の自動娯楽機で、当然ながらギャンブル遊技機とAMゲーム機の区別すらなく、またTVゲームなど高度の技術を持つマシンの可能性を前提にしていない、と思われる。つまり、この「参考資料」はまったく現在の状況にマッチしていない、と言ってよいぐらいだが、そういう批判は見たことがない。

「はじめから眩暈（げんうん）が何よりの楽しみとされている」という日本のパチンコについての、カイヨワの指摘にも、そうではないとする意見は見えてこないが、これはそもそもカイヨワの指摘が当たっているからなのか。それとも、カイヨワの指摘するような状況がなくなってしまっているから、触れなくとも良いということなのか。

「このようにスロットマシーンは、どう見ても、つまり、いかに変則的な、見方によってはいかに激烈な様相を呈しているときも、いわば薄められた遊びである。遊戯者の個人的な能力が発揮されるわけではない」「暇つぶしの娯楽といっても、他のものは必らずしもこれほど貧しくない」 これらの指摘を、今や順調とされているAMビジネスに関わる人びとはどう受けとめるのだろうか。

狭い意味のスロットマシン（リール回転式のギャンブル機）ならともかく、AMゲーム機でプレイヤーの個人的な能力が開発され、育てられるという最近のいくつかの論文のほうが、よほど面白いと思うがどうか。

KURÉ PORTOPIA LAND

呉市が地域振興をめざし第３セクター方式で開園

「呉ポートピアランド」スペインの街をイメージ

「AMシップ」も係留

AM施設を設けた大型船

上の写真は園内の東側部分、右端の大観覧車はサノヤス・ヒシノ明昌製でスポーク構造では世界最大級のもの。右の写真はスペインの街並みをモデルにした"プエルトゾーン"のようす

広島県呉市が第三セクター方式で三月二十日オープンさせた新遊園地「呉ポートピアランド」は、同県内の新しいレジャーゾーンとして話題となっている（本紙前号参照）。

呉市では深刻な造船不況に見舞われた八六年、構造不況対策や地域産業構造の多角化などによる地域振興策の一環として、中古の大型タンカーを活用した"船上都市"を作る「くれフェニックス計画」を立案したが、その後の景気上昇で中古船の価格が高騰し入手困難となったため、八九年に現在の計画に修正、阪急電鉄グループの協力により若者向け遊園地に新造した船を係留するという案で市議会の承認を得て、九〇年十一月末に着工、総事業費約百六十五億円をかけて完成した。

第三セクター、㈱呉ポートピアランド（秋尾久社長）は、阪急電鉄が六億六千万円、呉市と広島県、国が計九億五千万円、その他十三の金融機関などの出資により資本金二十五億円で設立された。

これに伴いJRが同園前を走る呉線に新駅「呉ポートピア駅」を同時開業させたことで、広島駅から二十分となり、また市バスの路線復活、広島港からの航路の確保など、地域ぐるみでアクセス面の整備を図ったことも、大きな特色となっている。

初年度で八十万人の来園者数、三十二億円の売上げを見込んでいるが、開園一ヵ月で十八万八千人が来園し、当初見込みを十分達成する順調なペースとなっている。数年後には年間来園者数百万人の遊園地として定着させることを目指している。

いずれも「アンダルシアレイルロード」で山頂に城を設けた巨大な岩山の内外を疾走する

日本初を含め大型機15種

園内全体はスペインの地中海に面したリゾート地、コスタ・デル・ソルをイメージしたものになっており、スペイン風の街並みや庭園、スペインの民族文化を紹介する展示館などがある。ちなみに呉市はスペインのマルベージャ市と姉妹都市の関係にある。同園のマスコットキャラクターは、地中海をイメージさせるイルカと瀬戸内海に生息するスナメリクジラをミックスした空想上の動物「イルメリくん」。これはディズニースタジオで八〇年までの四十年間、チーフデザイナーとして活躍したボブ・ムーア氏の制作によるもの。

敷地面積は陸地部分が五万八千平方メートルあり、岸壁に五万トン級の客船（全長百二十八メートル、幅三十八メートル、面積一万四千平方メートル）を係留。この船にはエンジンはないが、エンジンを搭載すれば立派に航行できる。

園内は七つのゾーンで構成。AM施設は遊園施設十四機種、映像シミュレーター一機種のほか、ゲーム場、カーニバルコーナー、小型乗物機コーナーが設置されている。

遊園施設はほとんどがスリルライドで、とくにローラーコースター「アンダルシアレイルロード」に人気がある。同機は高さ約五十メートルの巨大な岩山の外周や洞窟内を疾走するもの。山の頂上に洋風のお城が建てられており、岩山全体が同園の雰囲気を盛り上げるのに大きな効果を出している。三精輸送機がコースター部分を担当し、ドイツのBHS社から導入、施工。岩山は阪和興業がドイツのペーム社製作のものを導入、施工した。二十四人乗りの汽車が全長千メートルのコース（最大傾斜角度四十二度）を最高時速八十七キロメートルで走る。

「ダッジェムカー」施設の上には闘牛のようすをディスプレイ

上の写真は38人乗りの船が変則的な回転をする「キャニオンラフト」、下はスペインの農夫の帽子をデザインした乗物が回転する「フラメンコ」で右は同機の入口に設けられた人形などのディスプレイ

「ファンタジーゾーン」は２層式メリーゴーランドや教会風の建物、噴水のある池などが配置され、エキゾチックな雰囲気

左は海に浮かぶ係留船「AMシップ」

また「ムーンレイカー」が日本初登場の機種として話題となっている。同機はイタリアのSDC社製で阪和興業を通じて導入。直径十メートルの円盤状乗物の円周に沿って四十人が座り、水平から九十度近い垂直へと高速回転しながら円盤が起き上がり、さらにそのままゆっくりと全体が扇状に動く。作動中の高さ最高約十四メートル。

このほかの遊園施設は次のとおり。

「スプラッシュアンダルシア」＝三精輸送機製急流滑り。コース全長三百八十メートル。十五メートルの落差は世界最高クラス。

またイタリアのソリアーニ社製で伊藤忠産機を通じて導入した絶叫マシン「キャニオンラフト」と帽子の乗物が回転する「フラメンコ」、ドイツのジーラー社製で阪和興業を通じて導入した「コンドル」「ファイアボール」「フライングカーペット」「ウェイブスインガー」と「ティーカップ」（駆動部のみ豊永産業製）、オランダのベコマ社製で同「スカイフライヤー」。そしてサノヤス・ヒシノ明昌製でスポーク構造では世界最大となる高さ八十四メートルの「ジャイアントホイール」と二層式「メリーゴーランド」。SDC社製で伊藤忠産機を通じて導入した「ダッジェムカー」を設置。

係留船内に米国オムニフィルムズ社製で阪和興業を通じて導入した定員百二十名の映像シミュレーター「モーションシアター」、約百台のゲーム機を設置しジェイ・アール・イーが委託運営している「ゲームズハウス」（風営八号店）がある。

このほか洋風建物内に多人数用カーニバル機八種類を設置した「カーニバルコーナー」、小型乗物機を十一機種設置した屋外の「キディプラザ」（いずれも阪和興業が委託運営）がある。

利用料金については、コースターと急流滑りが六百円、大観覧車と「モーションシアター」が五百円で、これ以外の遊園施設は二百円または三百円に設定。ゲーム機と小型乗物機は百円または二百円で運営している。

上は日本初登場の絶叫マシンのイタリア・SDC社製「ムーンレイカー」、下は三精輸送機製急流滑り「スプラッシュアンダルシア」

各施設にスポンサー企業

AM機以外の施設は次のとおり。

係留船は映像シミュレーターとゲーム場が中心となっていることから「アミューズメントシップ」と呼ばれているが、コロンブスの冒険をストーリー的に展示した「海洋展示ホール」や二千人収容のイベントステージ、二百人収容の多目的ホール、展望レストランなども設けられている。

陸地部分では、ほぼ中心に建設されたスペインの教会風の建物「ガレリーア館」の中にスペインの民族資料館があり、街並みの中には日本とスペインの文化交流をテーマとした「国際文化サロン」などもある。物販店もスペインの民芸品が中心となっている。

なお同園では各施設にスポンサー制を採用しており、遊園施設のすべてと主な建物や庭園にスポンサー企業（全部で十八社）の名称が掲示されている。

右は定員四十名の「フライングカーペット」、下は定員四十五名の「ティーカップ」のようすで、いずれもドイツのジーラー社製

入園料は大人千二百円、子ども六百円で、乗物チケットとのセット券もある。乗物チケットは無期限で使える。営業時間は十時から十七時三十分までだが、春、夏休みやゴールデンウィークのシーズンは最長夜九時まで延長。同シーズンを除く毎週水曜日と二月の一ヵ月間が休園日。

入園者の客層は当初は家族連れが中心だったが、若者向けの内容のため現在ではヤング層がほとんどとなり、若者の地域離れによる人口減対策を進める呉市では、同園が地域振興の大きな起爆剤になるものと期待している。なお呉市では、同園を核としてマリーナ施設や海浜公園などを設置する海浜開発プロジェクトを進めつつある。

上の写真はいずれも船内ゲーム場「ザッパー」のようす

いずれも夜間に美しい電飾を点灯した遊園施設で左から「ファイアボール」、「スカイフライヤー」、「コンドル」のようす

ナムコの都市型テーマパーク（東京・玉川）

WONDER EGGS namco

「ワンダーエッグ」好調
独自の参加体験型施設を展開

チケットにプリペイドカード方式を採用

東京・玉川の「二子玉川タイムスパーク」（旧二子玉川園跡地）内の核施設として、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）経営による都市型テーマパーク「ナムコ・ワンダーエッグ」が二月二十九日オープンして話題となった。開園一ヵ月間で当初予想を二・五倍以上も上回る十八万三千人という入園者を数え、好調な滑り出しを見せている。

同園のある「タイムスパーク」は東急グループが進めているわが国最大規模の再開発事業を前提にした暫定利用としての施設であるため、「ワンダーエッグ」の営業期間も期限付きで九六年四月までの四年二ヵ月間となっている（本紙第417号、423号参照）。

同園の名称はナムコが"新しい遊びの誕生"を志向して命名したもので、テーマを"ワンダー・イマジネーション"とし新しい発見、驚き、出合いなどを実現することを目指している。

委託2施設含む13種設置

園内中央の「エルズ広場」を中心に遊園施設やゲーム施設などが所狭しと配置されており、施設は同社"ハイパーエンターテイメント構想"に基づく独自の参加型、体験型のものが中心で、演出にも工夫を凝らしている。

また独自のプリペイドカード制の採用も大きな特徴。感熱記録・光学読み取り方式の紙製「カルラカード」をチケットとして使用。同社は記念に持ち帰ってもらうことで園内のゴミの量が減ること、使用済みカードが再生できること、使い切らなかったカードは後日でも使えるためリピーターの増加につながること、などの利点があるとしている。入園料大人八百円。

同園ではゲーム機も含めAM機すべてをアトラクションと呼び、現在十三種類を設置しているが、七月には新たに二種類が追加される。遊園施設のライド部分は㈱トーゴと日邦産業㈱などが施工に協力。トーゴが二施設を委託運営しているほかはすべてナムコの直営。園内は「エルズ広場」の周囲を「ラベロの広場」「時の工場」「竜の城」「メビウスクリーク」に大きく分け、計五ゾーンで構成。設置機種の主な内容は次のとおり。

「ドルアーガの塔」＝90年「花博」に設置したものをバージョンアップ。同園での一番人気機種。シューティングゲームとダークライドを合体したもの。成績によってコース（全長百十二メートル）が異なる。利用料金六百円。

「ギャラクシアン3」＝映像ゲームシミュレーター。定員二十八名で「花博」での施設をバージョンアップしたもの。油圧駆動で座席が動く（大阪「プラボ千日前」のものは定員十六名でモーター駆動）。利用料金六百円。

「ラベロプター」＝センターガイドレール方式の走行式乗物機。建物の二階部分を周遊。コース全長百五十メートル。走路両側にペーパークラフトを展示。利用料金四百円。

「フューチャーコロシアム」＝ダッジェムカー。"鬼"の車が他車を追跡しぶつけて得点を競うもの。利用料金五百円。

「ホテルゴースト」＝新感覚お化け屋敷。「マジカルイリュージョン」＝トリックハウス。

トーゴ製で同社運営施設は定員四十名のメリーゴーランド「ピラリスのカルーセル」（利用料金三百円）と園内の川の流れに乗って進む円形ボート「メビウスクリーク」（利用料金五百円）。

このほかAM機はジオラマ上に出現する幽霊をスコープで発見し光線銃で倒す「ファントマーズ」、ユーノスの実車を使ったドライブシミュレーター「シムロード」、カードを入れると占い結果が出てくる「ピラリスおみくじ」、九機種を設置した「カーニバルアーケード」、約百台を設置したゲーム場「サイバーステーション」がある。

園内が混雑し入場制限も

アトラクション以外は三店の飲食店、五店の物販店がある。また広場ではほとんど毎日イベントやショーが行なわれている。なお建物は鉄骨造り、（一部木造）で二階建て。建築面積は約三千五百平方メートル、延べ床面積で約四千六百平方メートル。

同園の営業時間は十時から二十二時まで。園内の最大収容人数五千人、来園者がある程度楽しめる収容人数を四千人に設定しているが、予想をはるかに超える来園者が押し寄せ園内が混雑する時がたびたびあり、入場を制限することが多いそうだ。これまで一日最高入園者数は一万二千人とのこと。

若いビジネスマンやOLのアフターファイブの利用を見込んでいるが、今までのところはカップルが多く、園内での平均滞留時間は四時間前後だそうだ。

初年度の入園者数を八十万人、売上げ高二十五億円を見込んでいるが、目標をかなり上回るペースとなっている。

なお同園へは東急新玉川線で渋谷から二子玉川園駅まで十五分（同駅から徒歩二分）と交通の便もよい。

「エルズ広場」のようす。写真上の正面高台は「ピラリスのカルーセル」（右の写真）

2階を周遊する「ラベロプター」（左）と「メビウスクリーク」

上はジオラマとハーフミラー上に現れる幽霊を撃破する新ガンゲーム施設「ファントマーズ」、下はゲーム場「サイバーステーション」

ダークライド式ゲーム施設「ドルアーガの塔」の内部の一場面（上の写真）と外観

ユーノスロードスターの実車を使ったシミュレーター「シムロード」

「エルズ広場」の裏通り「カーニバルアーケード」（カーニバル機九種を設置）

上はグレードアップされた28人用「ギャラクシアン3」、下は"鬼ごっこ"の遊びを加えたダッジェムカー「フューチャーコロシアム」

同園キャラクターのブロンズ像をあしらった占い機「ピラリスおみくじ」

キャッチ・ザ・ハート
TAITO

SILENT DRAGON

サイレント ドラゴン

Dr.バイオの野望を撃ち砕け！

199X年、世界を我がものにせんとする暗黒の組織が現われた。その首領の名はDr.バイオ。彼はバイオ技術により強暴な怪人を生み出し、人々を震憾させていた。Dr.バイオの野望を打ち砕くべく選ばれし4人の勇者たちが正義の戦士として立ち上がった。そして今、壮絶な激闘が始まろうとしている。

この肉体が最終兵器だ！

▶多彩なステージ
▶個性の強いキャラクター
▶奥深い人間関係

HOW TO PLAY

■ライフ及びタイムが0になるとゲーム終了
■アイテムを取って体力回復と得点UP
■コイン追加で体力及び一定時間パワーUP
■ボスを倒してステージクリアー（全5面）
■四人同時プレイ可能

株式会社タイトー　本社：〒102東京都千代田区平河町2-5-3　TEL.03-3222-4888　©TAITO CORP. 1992.　※仕様外観は、改良の為、予告なく変更することがあります。

株式会社カプコン®
本社事務所　〒540 大阪市中央区常盤町2丁目1番12号 TEL(06) 946-6622代 FAX(06) 946-2077
大阪本社営業　〒540 大阪市中央区釣鐘町2丁目2番8号 TEL(06) 946-3091代 FAX(06) 946-3101
東京支店　〒163 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階） TEL(03)3340-0700代 FAX(03)3340-0701

The Future Is Now
SNK

快進撃、ネオジオゲーム!

NEO GEO TM
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

株式会社エス・エヌ・ケイ 大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8 TEL.06(338)7007 FAX.06(338)8986
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL.03(3864)8222 FAX.03(3865)9437
SNK CORPORATION 18-8 TOYOTSU-CHO. SUITA-SHI. OSAKA. 564. JAPAN. PHONE:06(338)7007 FAX:06(338)7150 TELEX:523 6785 SNKCOJ.

NEXT THING
KING OF THE MONSTERS 2 TM

ネオジオゲーム第34弾
キング・オブ・ザ・モンスターズ2

2人協力プレイ途中参加可能
2人対戦プレイ可能

巨大な怒り、超接近!
地球の支配者は誰だ。

超巨大モンスターVS地球外生命体。怪物級バトル、再び!

都市で、砂漠で、深海で―建物を破壊し、山を崩しさる過激モンスターアクション。新要素を満載し、再び出現!より強大な敵を迎え、世界は新たな炎に包まれる。

●モンスターならでは!攻撃ワザ満載の過激アクション、大容量グラフィック&サウンドで出現●個性豊かな3タイプのモンスター選択可能●迫力満点の特殊攻撃は回数制限なし、パワーアップ可能●超リアルな都市、砂漠、深海での格闘に加え、ボーナスステージなど多彩なゲーム展開●巨大侵略者を撃退せよ!

●多彩なボーナスステージ
●過激な特殊攻撃技の数々
●都市を海をひたすら進め
●3タイプからの選択可能

高インカムで大好評
続々登場、ネオジオソフト

THE BEST HIT PRIZE FAMILY by TECMO

Oh! my コンブ

©秋元 康・かみやたかひろ／TBS・講談社 企画協力 株タカラ

¥30,000（100コ入り）

F-1 GRAND PRIX

©フジテレビ

¥29,500円（100コ入り）

イレコミ君

©TAKARA 1991

¥24,000（80コ入り）

相撲取り イレコミ君

©TAKARA 1991

¥24,000（80コ入り）

JIGSAW PUZZLE ジグソーパズル

¥25,200（84コ入り）

Mr.CROKET ミスター.コロッケ

©Mr.CROKET 1989

¥29,500（100コ入り）

TECMO テクモ 株式会社
〒102 東京都千代田区九段北 4-1-34
TEL：03(3222)7620 FAX：03(3222)7629

※表示価格は送料、消費税を含みません。改良等により実際の商品は写真と異なることがあります。

ALPHA

史上最強の忍者軍団、参上！

新製品！／2P同時プレイ

シューティングを超えた多彩な攻撃！

従来のただ撃つだけのシューティングゲームとは一味変わった「必殺技」の数々、単調になりがちなゲームに奥の深さを与え、プレイヤーを飽きさせません！

――それぞれが別々の技・忍法を持つ――

←必殺技
3人が各3種ずつ持ち、8方向レバーとAボタンで繰り出す技。写真はレイアの技の一つ、鳳凰拳。

←忍法
体力を消耗するが威力がある。敵が多く、ピンチの時に有効。

変身→
巻き物を3つ集めると変身し、一定時間無敵となる。

開発元
ALPHA アルファ電子株式会社
埼玉県上尾市愛宕3-2-15 アルファビル
TEL. 048(775)2412(代表) FAX. 048(775)2198

「NEO-GEO」ROMカセット

The Future Is Now SNK

大容量ネオジオゲーム、低価格で続々登場。

低価格でご好評を頂いておりますネオジオゲームがメガ数アップでさらにパワーアップ。大容量ロム搭載のハイクオリティ・ゲームを次々お届けします。価格はもちろんネオジオならではの低価格。高品質の大容量100メガクラスで最高58,000円を上限にお求め安い価格で高インカムゲームをご提供致します。従来のロム数でのネオジオゲームも26,000～36,000円と今まで通りの価格で発売。ますますパワーアップのネオジオにご期待下さい。

74メガ ネオジオ大容量シリーズ、第一弾。
キング オブ ザ モンスターズ2 ― ネクストシング
5月登場予定●予定価格48,000円

74メガ 伝説の秘剣が再びうなる。
戦国伝承 2
6月登場予定●価格未定

※上記ゲームソフトはメガ数、発売時期、予定価格等、一部変更の場合があります。ご了承下さい。

超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

100メガネオジオゲームが続々発表！

株式会社 エス・エヌ・ケイ
大阪本社●〒564 大阪府吹田市豊津町18-8
TEL.06(338)7007 FAX.06(338)8986

ヨーロッパAM通信

AMゲーム主役 春のイタリア展

エナダ・スプリングで新たな問題

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、マーチン・ディムジー】 イタリアの春のショー、「春のエナダ」（Enada Spring）92が成功した要因のひとつは、開催地リミニがアドレア海に面した立地条件のよさにある。出展社と来場者の増加、なかでも海外からの増加は、主催者がこのショーについて優れたプロモートを行ない、大変積極的な反応を得たことを示している。

「春のエナダ」92（三月十二－十五日、リミニ展示場）の主催者は、リミニ・トレードフェア社で、業界団体のSAPAR／AGISが後援する形で開催されている。（代理出展を含め）約百五十社が出展、来場者は前年より約三割増の約七千五百人となった。

このショーに伴い発表されたイタリアのAM機市場の現状によると、この国には八十社以上のメーカーと、三千七百五十社のオペレーターがいて、二千百ものゲーム場および遊園施設がある、とされている。

オペレートされているAM機は、TVゲーム機十九万台、フリッパー四万台、ジュークボックス二万台、その他五万台の計三十万台である。九〇年中のオペレーション収入は三億五千万ドル、機械販売は二億七千万ドルで、輸出一億七千九百万ドル、輸入四千六百万ドル、となっている。

フリッパー人気

イタリアで現在最も需要があるのはフリッパーで、この突然のブームで供給不足が続いている。この傾向は英国、その他の欧州諸国でも起こっている。

TVゲーム機の基板、キャビネット、完成品とともに製造、組み立て、販売はいずれも着実に売上げを伸ばしている。とくにキャビネットは、さまざまなロケーションに向けて、実にいろいろな種類の製品が開発されている。リミニのゲーム場で最も人気のあるのは、基板交換できるアップライトのTVゲーム機、次にフリッパー、そしてシットダウン式TVゲーム機の順となっている。

その他このショーでは人気が回復しつつあるプールテーブル類、キディライド、自動販売機、ダーツゲーム機、バスケットボール機など、さまざまの分野から出品された。

TVポーカー、TVフルーツマシン（スロットマシン）、TVビンゴなどが今回初めて展示されたが、これは他の諸国と同様これらの「灰色機」がイタリアに浸透しつつあることを示している。これらは「輸出用に限定」（エキスポート・オンリー）と表示され、国内では販売されない。

トークンを使うマネープッシャーについては法的に曖昧で、さまざまな解釈があることから、一応許されている。

右側上の写真はMPF社、「スピーディ・スパゲティ」と開発者カルロ・ジロッテ氏（左）ら。

下の写真はネグロ社のメタル製キャビネットと販売担当のジウセッピ・コンチニーロ氏

TV賭博に警告

TVポーカーなどのオペレーションに関して、SAPAR／AGISのロレンツォ・ムシコ会長は、無条件で手厳しい警告を行なった。「善良なロケオーナーやオペレーターにつけこもうとする悪らつな連中が、これらの機械を設置している」と同氏は述べている。同氏によると、これらのTVギャンブル機はイタリアの刑法第七百十八条、第七百十九条、そして八六年十二月十七日の法律九百四号に違反している。

同氏はまた声明文の中で、違反者は処罰されるとし、「ギャンブルはリスクを負う価値がない」と述べ、禁止されている機械を使うのは「コインマシン業界全体のイメージをゆがめ、傷付けることになる」と結論付けている。

このため、これらのTVギャンブル機が置かれるかも知れないカフェやバーなどのロケーションのオーナー向けに、説明書が三十二万部も発行された。それでも、これらのTVギャンブル機には「アミューズメント・オンリー」の使い方もできるからという理由で、健全なTVゲーム機ビジネスを脅かす危険性の高いこれらの機械を扱う業者は跡を断たない。

ショー期間中、SAPAR／AGISは「八六年の法律九百四号は改正されるべきか」というテーマで討論会を開いた。フリッパーでフリープレイは三回しか許されていないことについて、出席者は意見を求められ、その結果この法律の改正を求めることができる、という期待が生じた。

左側上の写真は「春のエナダ92」のようす。下はAMゲームの法規制を論議するSAPAR／AGISのセミナーにて、発言のようす。左から四人目がSAPARの会長、L・ムシコ氏

ゼネラルゲーム

最大の出展社、ゼネラルゲーム社は、同資本のインタービデオ社との共同出展で、SNK「NEO・GEO」の独占的ディストリビューターとして、新ソフトなど大々的に展示した。同社は「NEO・GEO」しか扱わないことでも特徴的だとされている。

エレットロノロ社は米国アタリゲームズ社、レーランド社、セガ社の代理店として最新のTVゲーム機を出品、このほかプリミア社のフリッパー、ロックオーラ社のジュークボックスも出品した。

ディコマ社は、米国ウィリアムズ社「ハリケーン」、ミッドウェー社「アダムスファミリー」などのフリッパーのほか、TVゲーム機を出品。ドイツのガーゼルマングループ、ステラ社の製品も紹介した。

テクノプレイ社はデータイーストUSA社のフリッパー「フック」、ジャレコのTVゲーム機「グランプリスター」で人気を集めた。タイトーのディストリビューターとして有名なネグロ社は、タイトーのTVゲーム機のほか、金属性のキャビネットを出品した。

マルシリーオ社は、NSM社ジューク、ローン社「ロイヤルダーツ」、米国バレー社のプールテーブル、ターナー社のテーブルサッカー、そして「ボウリンゴ」と、幅広く製品を紹介した。

遊園施設で知られるザンペルラ社は、新製品「ハンマー・ハイストライカー」を出品した。オートマチック・トイ・モデナ社は「シークレット・ポリス・インベスティゲーション」を含む一連のキディライドを出品した。

話題性のあるものとしては、英国リディフュージョン・シミュレーション社のシミュレーター、「コマンダー」と「ベンチュラー」が披露され、ひときわ目立った。

珍しいものでは、パオローマギアイリー氏の会社、MPF社の「スピーディ・スパゲティ」がある。これはカフェ、バー、スポーツ施設などのロケ用に開発されたもので、スパゲティを一人前、スチームを使って作り上げるという自動調理スパゲティ販売機である。出てきたスパゲティにソースをかけて食べる。このショーでのヒット作のひとつとなった。

問題のギャンブル機を出品したのはスターテックゲームズ社で、日本のイーグル製「TVポーカー」、「TVビンゴ」などの代理店として出展。イタリアではオペレートできないことを示す「輸出用に限定」の表示を付けていた。同社によると、ポーランド、ハンガリー、チェコスロバキア、ユーゴスラビア、ルーマニアなどに売り込むらしい。

(Martin Dempsey)

写真はゼネラルゲーム／インタービデオ社の小間で（左2人目から）アグアータ副社長、SAPARムシコ会長、フェラーコ社長

海外の話題
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ラスベガスのホテル3社が提案
シカゴにカジノの構想
デイリー市長は賛成だが、実現は難しい

米国シカゴに世界最大規模の賭博センターを建設しようとする計画を、ネバダ州に本拠を置くカジノホテル経営三社が提案、財政難にあえぐシカゴ市とイリノイ州当局に揺さぶりをかけた。地元議会は無視するもようだが、提案者は実現するまで努力する、としている。

これはヒルトン・ネバダ社、シーザース・ワールド社、サーカスサーカス社の三社が三月二十三日にシカゴのリチャード・デイリー市長に提案、翌日記者発表した構想で、シカゴ中心街に二十億ドル（約二千七百億円）かけて、巨大なギャンブル&エンタテイメントの複合施設を建設しようというもの。具体的な場所は示されていないが、ダウンタウン（中心街）を前提にしている。

構想によると、百エーカー（四十ヘクタール）以上の用地に、約三百万平方フィート（二十八万平方メートル）の建物を作り、ここにカジノ、テーマパーク、スポーツ施設、レストランなどを複合させるとのこと。これにより雇用が増加するほか、シカゴ地区の経済を年間五十億ドル規模で潤し、自治体も五億ドルもの税収入を確保できるようになる、としている。

米国ではこれまで、ラスベガスを含むネバダ州と東海岸のアトランチックシチーでカジノ開設を認めているほか、最近ではリバーボートカジノ、インディアン保護地区カジノがいくつか認められており、またカジノには至らないVLT（ビデオ・ラッタリー・ターミナル）運営がモンタナなど四州で認められている。こうしたカジノ市場の拡散化が進む中で、既存のラスベガスカジノでは収入が減少するなどの影響が出ているが、ヒルトン・ネバダ社などはむしろ他の大都市でのカジノ市場開拓を狙うことで、生き残りを図ろうとしたものと受けとられている。

しかし今回のカジノ構想が実現する可能性は少なく、イリノイ州の政治家たちの反応はほとんどない。唯一シカゴのデイリー市長が支持を表明しているが、イリノイ州のジム・エドガー知事や、クックカウンティを除く州内のカウンティ（郡と訳されることが多いが、米国独特の自治区を指す）の議員たちは、この構想に冷淡な態度を示しているとのこと。

デイリー市長は、「賭博がいけないと言うならば、これまで許されている公営宝くじ（ラッタリー）や競馬もいけないはず」との根拠を示し、シカゴ市の経済が上向けばいいではないか、とあおっている。

エドガー知事の態度はやや慎重で、カジノ建設に反対というわけではないが、既存の競馬を含め賭博自体に問題があるとして、調査を進めるとしている。

ラスベガスのカジノ三社の動きに伴い、乗り遅れてはなるまいとハイアットホテルを経営するハイアット社も、この構想に参加する姿勢を示した。一方、実現すれば取り残されることになるラスベガスのカジノ関係者は、実現の可能性はほとんどない、と見ている。

米国でもコピー基板業者を逮捕
カナダではオペレーター6名

TVゲームの偽造基板がこのところ世界中に出回わりつつあるが、米国もその例外ではなく、再び捜査当局が動き出すことになった。まず二月二十六日、ペンシルバニア州ブルーベル在住のチャンヨン・リーという男がニューヨーク州警察によってJFケネディ空港で逮捕された。これは偽造基板を米国に持ち込もうとした疑いによるもの、とAAMAのビル・キッドウェル氏（調査担当）は説明している。持ち込もうとした偽造基板は、カプコンの「ストリートファイターII」の無断コピー品で、もちろんそれは押収された。

キッドウェル氏はこのほかにも、各地の税関その他で捜査は進行中であり、偽造基板を持ち込んだ者には刑事処罰が課されることになる、と警告している。

カナダでは、米国のFBIに相当するRCMPが昨年十二月に捜査を再開、その結果オタワ州のオペレーター六名を、TVゲームの著作権を侵害したとして逮捕。四月中にも公判にかけられることになった、とキッドウェル氏は説明している。

ブレントレジャーを含め
ブレント社再建
グリフィス氏が部門社長に

英国の大手ディストリビューターのひとつ、ブレント・ウォーカー・レジャー社（通称ブレントレジャー社、本社ロンドン）は、新たにデビット・グリフィス氏を社長代行に迎えたことにより、再スタートすることになった。そして親会社、ブレントウォーカー・グループ社は基本的にパブと賭博店部門を残して、他のほとんどの部門を処分するとの再編を打ち出したが、遊技機部門はブレントレジャー社として残すことになった。

ブレントレジャー社はその前身のタイテル社からの社長だったデビット・コーレン氏が不正疑惑により二月に退任、また同氏の不正疑惑とは関係なくマイケル・グリーン販売部長も退社したため、これまで同社の経営はこれらふたりに負うところが大きかったことから、今後の経営はどうなるのか、注目されていた。

ブレントレジャーの社長代行となったグリフィス氏によると、遊技機の販売およびオペレーション分野は堅調であり、とくにナムコからTVゲーム機とアーケード機の販売代理をすることになっており、心配ないとしている。しかし、同社が従来から扱ってきたメーカー製品が、今後も同社扱いになるかどうかを含め不明な点が多い。

ユニスタ・フロリダ
施設追加の計画
「アイラブルーシー」など

米国フロリダ州オーランドの「ユニバーサルスタジオ・フロリダ」（トム・ウィリアムズ社長）は、九〇年六月のオープン以来二周年が近づくことから、一千万ドルもの追加投資計画を三月九日に明らかにした。

それによると、新たに「フィーベルズ・プレイランド」と「ルーシー・ア・トリビュート」のふたつのアトラクション、「ビートルジュース・グレイブヤード・レビュー」と「ロッキー&ブルウンクル」のふたつのショーが加わる。

「フィーベルズ・プレイランド」は、スピルバーグ監督のアニメ映画「アン・アメリカン・テイル」にちなむもの。「ルーシー・ア・トリビュート」はテレビ映画「アイラブ・ルーシー」にちなむもの。

この調子で、アトラクションは次第に増えてくることになる。

セントルイスで初の
米国VRセンター
ホライゾン社が企画、成功

米国では業務用バーチャル・リアリティ（VR＝仮想現実）ゲーム機「バーチャリティ」は、エジソンブラザーズ社の子会社であるホライゾン社（本社セントルイス）が独占的販売権を持っているが、このほどセントルイスのショッピングモール「ユニオンステーション」で上手にオペレートして注目されている。

これは三月十四日から米国で唯一の「バーチャリティ」ロケとして展開されたもので、黒い壁で囲まれた千五百平方フィートの部屋に、シットダウン型とスタンドアップ型を各四台設置、宇宙での戦闘ゲームなど、シットダウン型で一プレイ三ドル、スタンドアップ型一プレイ四ドルで提供したとのこと。四月四日までの三週間で一万一千四百四十人がプレイしたほか、大勢が見物した。

ヒットしたのは、やはり物珍しいことによるが、プレイヤーはコンピューターとの対戦よりもプレイヤー同士の対戦を好んでおり、このためホライゾン社はトーナメント制にしたらどうか、などの企画を考えている。

同社ではセントルイスで成功したことから、今夏までに全米で四ヵ所このようなロケーションをオープンさせたい、としている。

日本では㈱電通プロックス（本社東京、久本省二社長）が日本での独占的販売権を昨年秋に得ているが、そのうち米国のようなプレイヤー同士の対戦プレイを実現するのだろうか。

話題のマシン

SNK〝ネオジオMVS〟ソフト
異星獣との格闘
「キング・オブ・ザ・モンスターズ 2」

〝ネオジオMVS〟ソフト「キング・オブ・ザ・モンスターズ2」が、㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）から五月中旬発売となる。

これは「キング・オブ・ザ・モンスターズ」の続編でサブタイトルが〝ザ・ネクスト・シング〟。前作の次に襲ってくる新たな相手（エイリアン）との戦いが始まるというもの。前作の舞台は日本の都市だったが、今度は世界の主要都市や海底、砂漠、溶岩地帯などで怪物同士が暴れる。八方向レバーと三つのボタン（パンチ、キック、ジャンプ）を使う。

キング・オブ・ザ・モンスターズ 2

二人同時プレイも可能で二人協力か二人対戦プレイかを選択。ステージは七ステージと二つのボーナスステージがあり、横に（上下にも少し）スクロールする画面で前作より行動範囲が大幅に広げられた。一人用では一対一、二人協力ではモンスター二匹とエイリアン一匹の戦いとなり、ゲームはライフゲージによる持ち人数制。二人対戦ではステージ展開はなく、専用の一つのステージで三本勝負により決着。モンスターは前作の姿を継承した三匹の中から選択。ビルなどの破壊により出現するアイテムで二段階パワーアップし、必殺技も変化。ステージの途中にさまざまなトラップが仕掛けられており戦いを面白くする。定価三万六千円。

テクモから米国IT社開発
プロバスケット
「リムロッキン・バスケット」

TVバスケットボールゲーム機「リムロッキン・バスケットボール」が、テクモ㈱（本社東京、柿原孝社長）から五月中旬発売となる。

これは米国インクレディブル・テクノロジー社開発によるもので、テクモが日本での独占販売権を得たもの。米国プロバスケットボール協会〝NBA〟の公式ルールを採り入れたゲーム内容で、画面は上方からコートおよびゴール部分を斜め下に見るという視点になっており、上下にスクロールしゴールが（攻守ともに）常に画面上部に映し出されることが特徴のひとつ。四人同時プレイ、途中参加、継続プレイも可能。四人用の場合は4Pキャビネットのほか、2Pキャビネット二台を接続（基板は一枚）して使用することもできる。

プレイヤーが操作できる選手は足元に印（番号）が表示され、八方向レバーで移動、ドリブルを行なう。ボタンは二つで、ボールを持っている時はパスおよびシュートを行ない、ボールを持っていない時は相手選手が手にしているボールをはたき落としたり、相手のシュートを阻んでジャンプしたりする。なおセンターラインから自陣に下がると反則で相手ボールになるので注意。ゲームはタイマーと得点制。基板販売のみでOP価格十五万八千円。

リムロッキン・バスケットボール

独裁帝国軍との空中戦
敵機に乗り移る
アトラス「ブレイゾン」基板

横スクロールのTV空中戦ゲーム機「ブレイゾン」が、㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）から四月中旬に発売となった。

これは独裁帝国からの独立をめざす〝自由独立軍〟が、同帝国軍を撃破していくというもので、全部で五ステージ構成。八方向レバーと二つの発射ボタンを操作する。二人同時協力プレイ、途中参加も可能。

特殊弾〝トランキランダー〟を使いまず敵機の動きを封じ込め、その敵のボディーに乗り移り新たにパワーアップ攻撃を展開できるのが最大の特徴。乗り移ることができる敵は七タイプあり、どの敵に乗り移るかによってその後のゲーム展開が違ってくるので、乗り移る前にその敵の強さを見ておく必要がある。これが唯一のパワーアップできる方法で、アイテムなどは設定されていない。オーソドックスでシンプルなシューティングゲームに〝乗り移る〟という新しい要素を加えたものと言える。敵キャラクターは人工生物に金属装甲を着けた兵器という設定。ゲームは持ち機数制。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

ブレイゾン

動物楽団が行進
ホープの「なかよしパレード」

定置回転式乗物機「なかよしパレード」が、㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から四月上旬発売となった。

これはパレードの楽しい雰囲気をテーマにデザインされたもので、カラフルなオープンカーの周りに楽器を奏でる動物たちを配置している。

動物たちは中央でタクトを振っている大きなライオン、車のボンネットに座ってドラムを叩いている小さなゾウ、車の前方で踊るようにラッパを吹いている二匹のサルがいる。

乗客がボタン（三つ）を押すと三種の楽器音が鳴るほか音声、メロディーも流れる。なお車のハンドルはサルの顔をデザインしたものになっている。外柵直径三二〇㌢、高さ一七〇㌢。二人乗りで定価百四十二万円。

なかよしパレード

話題のマシン

連続2画面採用でコンパクトタイプ
魔族を剣で倒す
タイトーから「ウォリアーブレード」

剣で魔族を倒していくという内容のTVゲーム機「ウォリアーブレード」が、㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から五月中旬発売となる。

同機はTVモニター（19インチ）二個を横に並べ、ハーフミラーで連続した横長ワイド画面にしたものだが、キャビネットは通常のミディ型を少し大きくした程度でコンパクト。なお同社の二画面採用TVゲーム機としては、これが四作目となる。

秘宝を求め魔族の支配する暗黒の地で戦いを展開するというゲームで、二人同時協力プレイ、途中参加も可能。八方向レバーと二つのボタンを操作する。

プレイヤーは攻撃力の異なる三人の戦士の中から一人を選択し、剣を持つ骸骨や怪獣などを倒していく。画面は横スクロールし戦士は歩きながら進むが、馬に乗って戦う場面もある。アイテムとして一定時間だけ武器がパワーアップしたり受けるダメージが少なくなるものやスピードアップ、火の玉や稲妻攻撃などがある。また特殊アイテムを取ると、味方の大魔術師が現れ魔法で敵を倒してくれる。このほかレバーとボタンの組合わせで多彩な技も使える。ゲームはバイタリティーゲージ制。幅八五㌢、奥行一一四㌢、高さ一六〇㌢。定価二十万円。

ウォリアーブレード

4人まで同時プレイ可能
セイブ杯争奪戦
セイブ開発「サッカー」基板

TVサッカーゲーム機「セイブカップサッカー」が、㈲セイブ開発（本社東京、浜田均社長）から五月二十日発売となる。

これはプロサッカーをテーマとした〝セイブカップ〟争奪戦を展開。斜めからコートを横に見た画面で、横スクロールする。八方向レバーと二つのボタンを操作する。四人まで同時プレイ、途中参加も可能。

頭上にマーク（1P、2Pなど）が表示された選手をコントロールする。ボールを持っている時はボタンAでシュート、Bでパス、持たない時はAでスライディング、Bでジャンプヘディング、そしてキーパーはAでパントキック、Bでオーバーハンドスローを行なう。二つのボタンの組合わせや押し方により、テクニカルシュートやトラップなどの技も可能。またドリブルで走り続けるとパワーゲージが上がっていき、フルパワーでキックすると強烈なシュートとなる。コンピューターチームより得点が多いとラウンドクリア、得点が少ないか同点の場合はゲーム終了。同点終了時に継続プレイをする場合はPK戦を選択することができる。プレイヤー同士の対戦プレイはタイマー制となっている。基板販売のみで価格未定。

セイブカップサッカー

カード払い出しプライズ機
〝鬼太郎〟が回る
バンプレスト「グルグル鬼太郎」

キャラクターカードを景品として払い出すプライズゲーム機「グルグル鬼太郎」が、㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）から四月二十日発売となった。

これは〝ゲゲゲの鬼太郎〟のキャラクターを採用したもので、ルーレットタイプ。中央に鬼太郎のイラストがあり、ゲタをはいた片足が飛び出している。その周囲に九つのお化け（三種類）のイラストがあり、プレイヤーが一種類のお化けをボタンで選ぶと中央の鬼太郎が回転。ストップボタンにより鬼太郎の足が止まったところに選んだお化けがいれば、下部で点灯した数字（一から三まで）の枚数だけキャラクターカードが払い出される。定価三十一万円。

グルグル鬼太郎

空飛ぶ赤いゾウ
定置型「パオパオエレファント」

定置型乗物機「パオパオエレファント・ジュニア」が、㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）から三月中旬発売となった。

これは同社回転式「パオパオエレファント」のゾウの部分を定置型にしたもので、空飛ぶゾウをイメージし、帽子をかぶったゾウの上に鳥がとまっているデザインになっている。

乗客はゾウの胴体部分に設けられたワゴンの中に乗る。ゾウが前後しながらシーソーのような動きをする。幅一三〇㌢、長さ、高さとも一七〇㌢。定価百三万円。

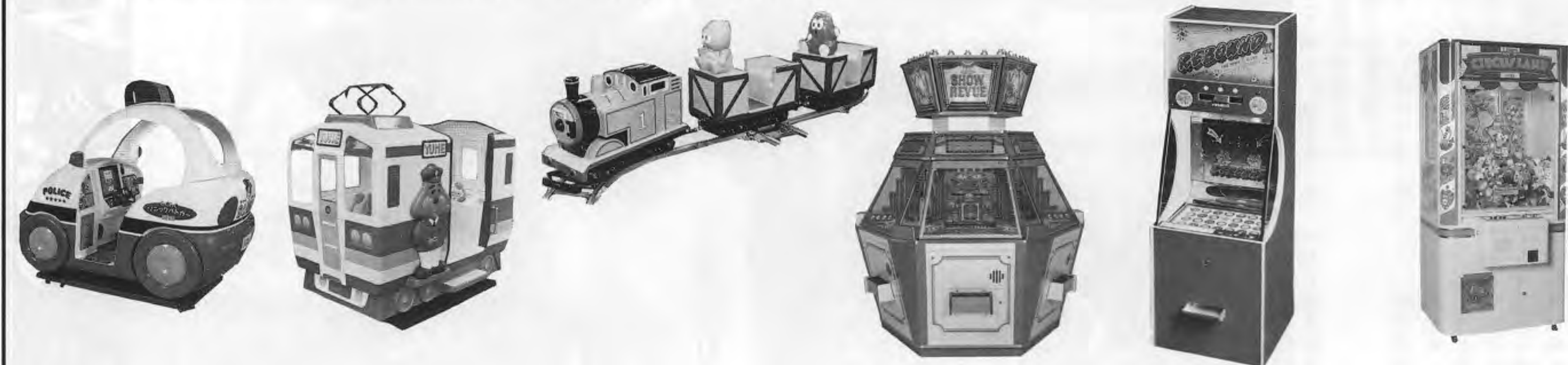
パオパオエレファントJr.

話題のマシン

(第419号～第422号)

UFOセガソニック
1人用クレーン機。同社キャラクター"ソニック・ザ・ヘッジホッグ"をあしらったデザイン。失敗してもミニカプセル払い出し。定価78万円。【セガ社】No.422

スターリーライン
ビンゴの要素を採用したプライズゲーム機。すり鉢状の中心にあるフリッパーで5つのボールを弾き数字を表示した穴に入れる。定価56万円。【こまや】No.421

ももたろうのおにたいじ
「桃太郎」をテーマとしたアーケードゲーム機。鬼にボールを投げて的に当たると降参ポーズをとる。タイマー制。OP価格138万円。【日本娯楽機】No.421

わくわくソニックパトカー
定置型乗物機。幼児向けTVドライブゲーム付きで簡単な交通ルールも学べる。子ども2人、大人1人の3人乗りでOP価格78万円。【セガ社】No.420

ちびっこエクスプレス
定置型乗物機。パンタグラフ付き電車をデザイン。インターホンや回る絵などの遊びも。音声、メロディーも流れる。4人乗りで定価94万円。【ホープ】No.419

ポンキッキSL
レール走行式乗物機。"ポンキッキ"のキャラクターを乗せた3両編成のミニSL。2人乗り。レール(15m)とのセットで定価190万円。【トーゴ】No.419

ショーレビュー
6人用プッシャーゲーム機。メダルが特定ポケットを通過すると自動車が前進し多数のメダルを押し出すシーンも。電飾付き。定価487万円。【ナムコ】No.420

リバウンド II
米国コインコンセプツ社製メダルゲーム機。メダルを上部から落とし盤面の指定マーク上に止めていくというゲーム。OP価格198万円。【カプコン】No.419

UFOサーカスランド
1人用クレーン機。動物のサーカス団をテーマにいろいろな動物のイラスト付き。ぬいぐるみが取れなくてもおまけを払い出す。定価78万円。【セガ社】No.422

キッズマート
定置型乗物機。コンビニをテーマとしてレジスターや計算機などの遊び付き。ショーケースも設置。音声が流れる。3人乗りで定価90万円。【真砂工業】No.422

ちびっこキャンピングカー
定置型乗物機。クマを配したキャンピングカーをデザイン。電子レンジ遊びや回る絵などを設置。音声、音楽付き。4人乗りで定価94万円。【ホープ】No.422

フアフアスーパーマリオ
同社"フアフアシリーズ"のエアーアクション遊具。"スーパーマリオ"のキャラクターを使用。定員20人。定価340万円。【タスコ】No.422

ホーリーのおばけハウス
定置型乗物機。TV番組キャラクター採用。ハーフミラーによる幽霊出現の演出がある(乗客のボタン操作)。3人乗りで定価150万円。【トーゴ】No.421

わんぱくトレイン
レール走行式乗物機(350ミリゲージ)。同社初の登坂コースを採用。メロディー付き。4人乗り。26mレールとのセットで定価420万円。【ホープ】No.421

F40レッドスター
定置型乗物機。同名スポーツカーをリアルにデザイン。音声メッセージのほかエンジン音など効果音も流れる。2人乗りで定価95万円。【加藤工業】No.420

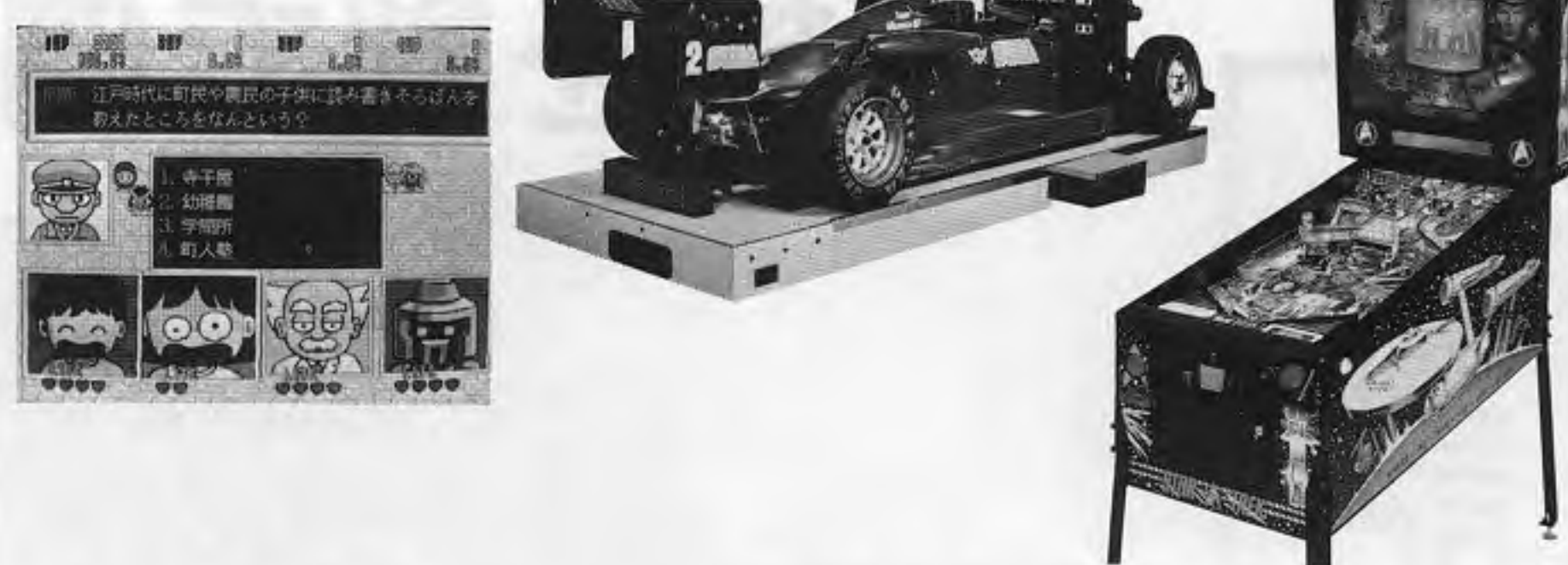
総目録索引

ファラオの予言
古代エジプトの王をデザインした占い機でFRP製。データ入力後、水晶球に手を乗せると結果がプリントアウトされる。定価185万円。【サンワイズ】No.419

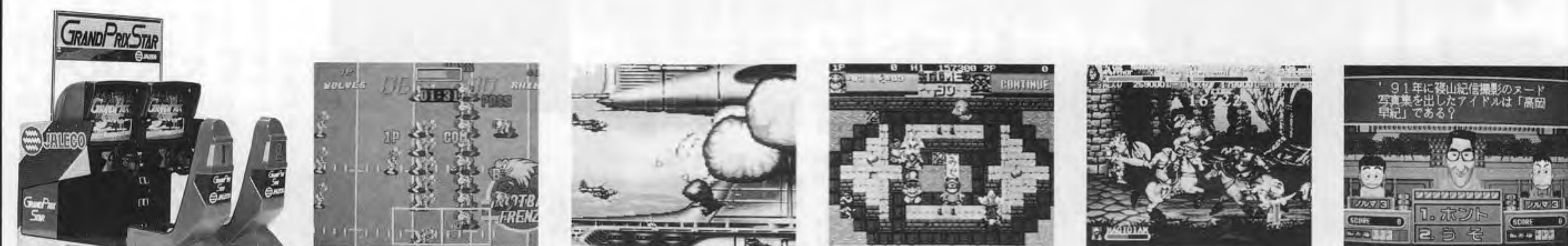
シマウマ
同社"メロディーペット・ミニ首長"シリーズで、ぬいぐるみの歩行式バッテリーカー。歩行速度は毎分15m。2人乗りで定価86万円。【トーゴ】No.422

恐竜
同社"メロディーペット・ミニ首長"シリーズで、ぬいぐるみの歩行式バッテリーカー。コミカルな恐竜をデザイン。2人乗りで定価86万円。【トーゴ】No.422

総目録 No.72

本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶フリッパー、❷TVゲーム機、❸アーケードゲーム機(プライズマシンを含む)、❹メダルゲーム機、❺乗物機、❻占い機に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ROMキットのみなどのTVゲーム機について、は、画面の写真だけにしました。

クイズ廊下に立ってなさい!
同社"システム24"第10弾。4択制TVクイズ機。昭和30年代以降の話題を採用。4Pプレイも。基板キット販売のみで定価19万7千5百円。【セガ社】No.419

フォーミュラSS
F3の実車に「スーパーモナコGP」を組込んだTVドライブシミュレーター。プレイヤーに向けて強風が吹き出す演出も。定価950万円。【セガ社】No.419

スター・トレック
同社フリッパー第14弾。同名映画がテーマ。動く"転送ルーム"やドットマトリクス画面でのシューティングゲーム付き。定価62万円。【データイースト】No.420

グランプリスター
2人用コックピット型TVドライブゲーム機。F1レースでコースは3種類で変化に富むシーン展開。通信機能搭載。OP価格145万円。【ジャレコ】No.420

フットボールフレンジー
"ネオジオゲーム"第28弾。アメフトゲームで48種ものフォーメーションから選択。2人同時プレイも可能。カセット定価3万6千円。【SNK】No.420

シュトラール
TV空中戦ゲーム。秘密結社を撃破。重量制限内で重さが違う武器を選択。2人同時プレイも。基板販売のみでOP価格14万8千円。【UPL/タイトー】No.420

セルフィーナ
魔法使いが怪物を倒すTVコミカルシューティングゲーム。固定画面。2人同時プレイも。基板販売でOP価格13万8千円。【イーストテクノロジー】No.419

ナイツ・オブ・ザ・ラウンド
同社"CPシステム"第18弾。TV剣術アクションゲーム機。高度な技を駆使。3人同時プレイも。基板販売のみでOP価格20万8千円。【カプコン】No.419

クイズTV合衆国Q&Q
同社"マザーボードシステム"第5弾。バリエーションに富んだクイズゲーム。基板OP価格13万8千円、サブ基板8万8千円。【中日本リース】No.419

スティールガンナー 2
2人用アップライト型TVガンゲーム機。「スティールガンナー」の第2弾でバージョンアップ。定価108万円、ROMキット13万8千円。【ナムコ】No.422

ラストリゾート
"ネオジオゲーム"第31弾。横スクロール画面のシューティングゲーム。独特のオプション武器に特徴がある。カセット定価3万6千円。【SNK】No.422

サッカーブロール
"ネオジオゲーム"第29弾。パンチなどで相手選手を倒せるアクションも盛り込んだ未来のサッカーゲーム。カセット定価3万6千円。【SNK】No.421

ウルフ・ファング
ロボットによるダイナミックなアクションシューティングゲーム。2人同時プレイも可能。基板販売でOP価格15万8千円。【データイースト/ナムコ】No.421

クイズ地球防衛軍
同社"F2システム"第17弾。クイズゲーム。正解し異星人を到していく。2人同時プレイも。基板定価18万8千円、サブ基板8万8千円。【タイトー】No.421

ソニックウィングス
縦スクロール画面の空中戦ゲーム。性能の違う戦闘機8種から選択。2人同時プレイも。基板販売のみでOP価格15万8千円。【ビデオシステム/テクモ】No.421

カニカニパニック
横に動くカニを次々とハンマーで叩いていくカニ叩きゲーム機。一定得点以上で継続プレイ。難易度の自動設定機能搭載。OP価格86万4千円。【ナムコ】No.420

スピードサッカー
エレメカ式の2人対戦型サッカーゲーム機。トラックボールとボタン操作で穴に入ったボールを弾き飛ばしゴールを狙う。OP価格92万円。【セガ社】No.420

あかずきんちゃん
赤ずきん人形が2つの扉のいずれか(選択)へ歩み寄り、中から祖母が現れると景品払い出し(もう一方は狼)。OP価格46万円。【昭和技研/友栄】No.419

64番街
TV格闘ゲーム機。探偵と助手(2人同時プレイ)が悪者たちを倒していく。連続技が自動的に出る。基板販売のみでOP価格14万8千円。【ジャレコ】No.422

アラビアンファイト
同社"システム32"第5弾。アニメタッチのアクションゲーム。4人同時プレイも。基板定価24万7千5百円、ROMキット12万2千5百円。【セガ社】No.422

コズモギャング・ザ・ビデオ
同社"システムII"第13弾。「ギャラクシアン」タイプの固定画面によるシューティングゲーム。ROMキット販売でOP価格7万8千円。【ナムコ】No.422

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.177

矢飛圓方

初夏の夜の哲学

――疾病（ディジーズ）にかかった動物、病気（シック）におちいった人間、そんな一個の生命体はそういう逆境のなかで自己のアイデンティティを守りぬこうとして闘っているのが常である――

矢飛圓方

欅（けやき）の並木の緑が湧きたつように燃えあがるように鮮かである。

上島隆道は今日も通勤の途中、欅の樹の下で大きな嚔（くしゃみ）をしてしまった。

電車を降りて駅から少し歩き、躯が汗ばんでくるときまったように嚔が出るこの頃である。

前を歩いていた若い女性の会社員が後を一寸振りむいて、また颯颯（さっさつ）と歩いてゆく。多分彼女たちの顰蹙（ひんしゅく）をかったのに違いない。

久しぶりに見る、この地では珍しい、すんなりと伸びた脚、くびれた腰、きれいなうなじ、の女性が二人、弾むような足どりで、美しい響きの言葉で応答しあって前を行くのを好ましいとおもいながら歩いていたのに。

上島は四十二歳。この頃とみに下腹が膨んできたのを気にしているのだが、この間は自分で珈琲をいれようと会社の洗い場に行ったら、棘棘（とげとげ）しい顔貌の四十歳前の未婚の女が二人、あれだけ腹がでてきたら、上から自分の珍保を見ることが出来ないやろ、と言いながら下品に笑っているのを目撃したばかりである。

去年の秋から風邪がぬけない。それには原因がある。隆道の家にいる猫が二匹交互に風邪をひいているので家から風邪が出て行かないのである。

正確に言えば秋から今までずっと連続して風邪に罹（かか）っていたのではない。

治るかなとおもっているとまた引いてしまうということの繰り返しで、断続的に続いているのである。

もうひとつこのところ気掛りにしていることがある。

夜蒲団に入り寝ようとして目を閉じていると、自分の躯の位置が百八十度違っている感じに襲われることである。知らない間に自分の感覚の中では足と頭の位置が逆になってしまっているのである。

感じが逆になっていることが分ると、百八十度その位置を回して、正常な位置に戻そうとするのだが、頭の中で何かそれに頑強に抵抗するものがあるらしく、相当な力が要る。疲れてしまうから目を開ける。目を開ければこの問題は一挙に一瞬の間に解決されてしまう。

簡単なことだが何故か気になっていた。

そのうち、日曜日とか月曜日に掲載される。朝日・毎日、読売の読書欄で三紙ともが、『妻を帽子とまちがえた男』――オリバー・サックス著――を読後感がすがすがしく感動的である、と推しているので、二週間かかってその本を入手して読んだら、それに似た話も出ていた。

シェリントンが「外界感覚」と「内界感覚」から区別するために「固有感覚」と名づけた感覚がそれである。

ウイトゲンシュタインもそれを非常に気にしていたようだが、「人間にそなわるかくれた感覚」と呼ばれる六番目の感覚で、からだの可動部（筋肉、腱、関節）から伝えられる、連続的ではあるが意識されない感覚の流れのことである。からだの位置、緊張、動きが、この六番目の感覚によってたえず感知され修正されるのである。しかし、それは無意識のうちに自動的におこなわれるので、われわれは気づかないでいる。

自分が自分であるという感覚（自己のアイデンティティ）には欠かせないものであり、「固有感覚」があるからこそ、からだが自分固有のもの、自分のものであると感じられる。

眠る前に目を閉じて、躯の位置を逆に感じることは、とりもなおさず、その間『固有感覚』を失っているということである。

位置の変化、位置関係の変化というイリュージョンを確かめるために、からだの感じが頼りにならず視覚が必要である場合には『固有感覚』が失われている。

『妻を帽子とまちがえた男』の症例では脊髄癆の急性発症が固有感覚に障害をおこしている。

程度の差はあるのだけれども、酷い場合には自分の両手両足の状態を一瞬ごとに自分の目で確かめなければ、両手両足がどうなっているのか全然分らないようになる。歩くこと、一歩踏み出すことが大冒険になってしまうのだ。だから電車やバスに乗車する時に非常に動作が緩慢でいちいちステップを踏む足や手すりを持っている自分の手を目で確かめながら次の動作に移ろうとしている人の後にいる場合には、手を出さずに、荒荒しい言葉を吐いたりしないでじっと目で励ましてあげるようにしなければならない、とサックス先生は教えてくれている。

上島隆道は、ずっと気にしていた位置に関するこの件については、やはり風邪が原因であると理由づけした。

風邪をひくとよくヴィールスが脊髄を浸して腰が痛くなることがある。あれが原因なのだと初夏の夜蒲団の中で納得した。

『妻を帽子とまちがえた男』の中でいちばん興味深かった話は、

――失語症病棟からどっと笑い声がした。ちょうど患者たちがとても聞きたがっていた大統領の演説がおこなわれているところだった。テレビでは、例の魅力的な元俳優の大統領が、たくみな言いまわしと芝居がかった調子で、思い入れたっぷりに演説していた。そして患者たちはといえば、みな大笑いしていた――

どうしてだろう？

――失語症患者には嘘をついても見やぶられてしまう。失語症患者は言葉を理解できないから、言葉によって欺かれることはない。しかし理解できることは確実に把握する。彼らは言葉のもつ表情をつかむのである。総合的な表情、言葉におのずからそなわる表情を感じとるのだ。言葉だけならば見せかけやごまかしがきくが、表情となると簡単にそうはいかない。その表情を彼らは感じるのである――

MAY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型TVゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	—	ストリートファイター IIダッシュ(カプコン) Street Fighter II : Champion Edition (Capcom)	8.93
2	2	ソニックウイングス(ビデオシステム) Aero Fighter [Sonic Wings] (Video System)	7.65
3	1	ストリートファイター II(カプコン) Street Fighter II (Capcom)	7.37
4	5	コズモギャング・ザ・ビデオ(ナムコ) Cosmo Gang The Video (Namco)	6.59
5	—	名探偵ネオ&ジオ(SNKネオジオ) Quiz-Dragnet II* (SNK)	6.50
6	4	上海 II(サン電子) Shanghai II (Sun Electronics)	6.47
7	8	クイズTV合衆国Q&Q(中日本リース) Quiz TV Variety Show* (Dynax)	6.45
8	11	スーパーバレー '91(ビデオシステム) Power Spikes (Video System)	6.05
9	13	雷電(セイブ/テクモ) Raiden (Seibu)	6.02
10	9	サッカーブロール(SNKネオジオ) Soccer Brawl (SNK)	6.00
11	6	クイズ地球防衛軍(タイトー) Quiz EDF* (Taito)	5.95
12	—	サボテンボンバーズ(NMK/テクモ) Saboten Bombers (NMK)	5.90
13	—	ラストリゾート(SNKネオジオ) Last Resort (SNK)	5.83
14	10	クイズ廊下に立ってなさい!(セガ社) Quiz-Stand Up Outside* (Sega)	5.82
15	3	フットボールフレンジー(SNKネオジオ) Football Frenzy (SNK)	5.79
16	20	スーパーワールドスタジアム(ナムコ) Super World Stadium (Namco)	5.77
17	14	ハットトリックヒーロー(タイトー) Hat Trick Hero [Football Champ] (Taito)	5.75
18	18	ワールドカップ '90(テクモ) World Cup '90 (Tecmo)	5.70
19	15	餓狼伝説(SNKネオジオ) Fatal Fury (SNK)	5.62
20	12	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド(カプコン) Knights of The Round (Capcom)	5.52
21	16	ミューティション・ネイション(SNKネオジオ) Mutation Nation (SNK)	5.50
22	19	フーピー(東亜プラン) PiPi & Bibis (Toaplan)	5.39
23	25	テトリス(セガ社) Tetris (Sega)	5.37
24	31	サンダードラゴン(NMK/テクモ) Thunder Dragon (NMK)	5.35
25	33	クラッチヒッター(セガ社) Clutch Hitter (Sega)	5.25

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型TVゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	パワーホイールズ(タイトー) Double Axle [Power Wheels] (Taito)	8.50
2	3	ドライバーズアイ(ナムコ) Driver's Eye (Namco)	8.44
3	—	エアーレスキュー(セガ社) Air Rescue (Sega)	8.17
4	2	ターミネーター 2(ミッドウェー/タイトー) Terminator 2 (Midway)	8.10
5	4	ファイナルラップ 2(デラックス)(ナムコ) Final Lap 2 (Deluxe) (Namco)	7.64
6	5	レールチェイス(セガ社) Rail Chase (Sega)	7.62
7	6	グランプリスター(ジャレコ) Grand Prix Star (Jaleco)	7.56
8	7	F1エキゾーストノート(セガ社) F1 Exhaust Note (Sega)	7.52
9	10	スーパーモナコGPツイン(セガ社) Super Monaco GP Twin (Sega)	7.33
10	8	スティールタロンズ(アタリゲームズ社) Steel Talons (Atari Games)	7.17
11	9	スティールガンナー 2(ナムコ) Steel Gunner 2 (Namco)	7.07
12	11	ファイナルラップ 2(スタンダード)(ナムコ) Final Lap 2 (Standard) (Namco)	7.06
13	12	スターブレード(ナムコ) Starblade (Namco)	6.94
14	13	ラッドラリー(セガ社) Rad Rally (Sega)	6.55
15	14	キャプテンコマンドー(カプコン) Captain Commando (Capcom)	6.40

■麻雀TVゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	2	LD麻雀しゃぼん玉 4(日本物産) LD Mahjong Bubbles IV* (Nichibutsu)	5.67
2	3	グッとE雀(セイブ/テクモ) Mahjong More Lucky* (Seibu/Tecmo)	5.31
3	—	麻雀ぽん珍カン(ビスコ) Mahjong Pong-Chie-Kang* (Visco)	5.25
4	1	アイドル麻雀ファイナルロマンス(ビデオシステム) Final Romance* (Video System)	5.00
5	4	熱血麻雀宣言!(ビデオシステム) Mahjong After 5* (Video System)	4.90

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ハリケーン(ウィリアムズ) Hurricane (Williams)	8.33
2	4	スタートレック(データイースト) Star Trek (Data East)	7.25
3	2	ターミネーター 2(ウィリアムズ) Terminator 2 (Williams)	7.02
4	3	バットマン(データイースト) Batman (Data East)	7.00
5	6	ギリガンズ・アイランド(ミッドウェー) Gilligan's Island (Midway)	6.00

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Sega Suffers Setback In US Patent Case

An American inventor, Jan R. Coyle, has been successful in his patent infringement lawsuit against Sega Enterprises, Ltd., Tokyo, and its subsidiary Sega of America Inc., South San Francisco, CA. The US District Court found that Sega and its subsidiary intentionally infringed Coyle's patent rights and on April 10, ordered both companies to pay a combined $33 million in damages.

The invention, developed in May 1969 and patented in August 1975 by Jan R. Coyle and Robert W. Stevens – but now owned only by Coyle – involves a technique for displaying simple colour images on a video screen through use of mainly low-frequency audio signals, according to US patent documents.

According to Fred Lorig, the attorney representing the inventor, the techinique is used for the creation of background screens in nearly all video game systems. Atari Corp., Sunnyvale, CA, and Nintendo Co., Ltd., Kyoto, both reached settlement agreement after Coyle filed patent infringement lawsuits, but Sega chose to fight it out in court. In fact, Nintendo admitted that they reached amicable settlement on March 28, 1990.

On May 8, 1990, Coyle brought a suit against Sega on the charge that Sega intentionally infringed on Coyle's patent 886 – formally, patent 3,900,886 entitled "Sonic Color System" – claiming that Sega pay money three times as large as damages incurred by Coyle. As embodiments of said infringement, Sega's home video games, home computers and game cartridges since 1983 were cited. At the same time, coin-op videos since 1980 were also cited, but were dropped in the course of the suit.

After careful examination of the charges, Sega were convinced that they did not infringe the patent and decided last summer therefore not to seek a settlement but to dispute the case in court. This was also intended to protest the recent tendency in the U.S. for those charged in such cases to reach a compromise settlement and avoid going to court. The circumstances surrounding Sega's decision to contest the case were laid out in a special TV program by Japan's largest broadcasting station NHK (see *Game Machine* No. 417).

According to Lorig, he had initially offered to settle for $2.5 million, and Sega proposed $100,000. Before the trial began, he again offered to settle, this time for $5 million, but Sega did not respond. After the ruling, Lorig said the judge in the case could order the damages to be trebled, and Lorig would also seek an injunction barring the sale of Sega "Genesis".

For many Japanese, the American jury-based legal system is strange. However, the final judgement, expected in early May, to be delivered by an individual judge based on this verdict is more understandable.

The feeling in Japanese business circles is that Sega were defeated by the jury-system and not by the facts of the case.

The ruling is the latest in a string of victories for individual inventors seeking royalties from large corporations, and also marks at least the second time in recent months that a jury has found a Japanese company to be illegally using US inventions, following the Honeywell v. Minolta case. An intellectual property attorney not involved in the case, said that an individual gets the sympathy of the jury, and the fact that Sega is Japanese makes the emotional appeal that much stronger.

Tom Kaliske, president of Sega of America, announced after the ruling that "Since the jury is wrong, we'll naturally appeal ." At a press conference held on April 13, Tokuzo Komai, vice president of Sega in Japan, said: "Since we at Sega are convinced that Sega did not violate Coyle's patent, we cannot accept the jury's verdict, and we'll appeal upon reviewing the court ruling."

In his announcement, Komai explained: "In our video game, imagery and sound are completely independent of each other. The imagery uses high-frequency digital pulse signals, not low-frequency audio signals as set out in Coyle's patent." However, the patent also refers to "the transmission of super sonic intelligence", so it is doubtful whether Sega can claim to be completely innocent of infringement.

The Coyle v. Sega result has refocused attention on the other lawsuit Sega is involved in regarding a basic video game patent. If Sega also lose this case, initiated in April 1989 by Magnavox, a US subsidiary of Philips NV, Netherlands, then the entire patent infringement situation with regard to video games could deteriorate.

The general expectation therefore is that as Coyle's patent will expire in August, this year, Sega may move towards compromise.

Euro Disney Resort Opens; Just 32 km east of Paris, the 1,943 hectare complex — fully a fifth the size of the "The City of Lights" — features five magic lands in the new Euro Disneyland theme park, six resort hotels and the Festival Disney night-time entertainment centre. It opens on April 12, after five years construction.

Sega Wins Injunction Against Accolade

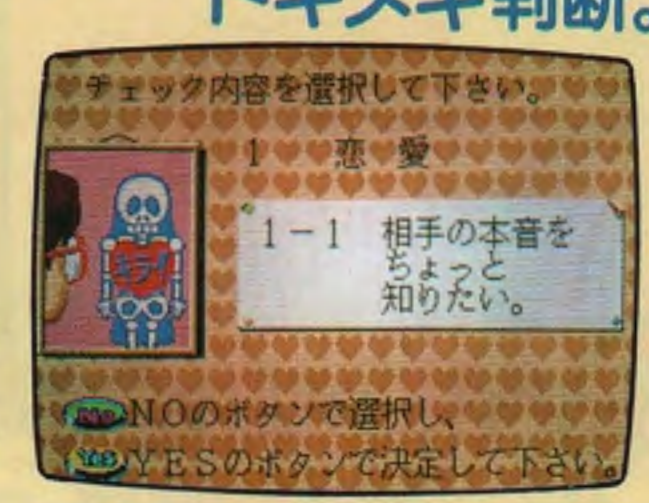
Sega Enterprises Ltd., Tokyo, has won a preliminary injunction to prevent Accolade Inc., San Jose, CA, a personal computer game software manufacturer, from manufacturing and selling game cartridges for Sega's "Genesis". This was ordered on April 2 by Judge Barbara Caulfield of the US District Court in the Northern District of California.

According to the ruling, Accolade sold game cartridge "Ishido" for "Genesis from December 1990 without Sega's permission. In March 1990, Sega had been issued a patent for its "trademark security system" by which the console's operating system searches a game program for a specific computer code. If the game program contains the code, the visual display reading "Produced by or under license from Sega Enterprises Ltd." appears on the screen.

The "Genesis" consoles containing this system ("Genesis III") were first sold after September 1991. As previously, Accolade decoded the system enabling it to manufacture cartridges compatible with the new "Genesis". As a result, in October 1991, Sega brought a suit against Accolade for copyright and patent infringement, and at the instruction of the judge, applied for a preliminary injunction between November 1991 and January 1992.

In the text of the decision issued against Accolade, judge Barbara Caulfield stated: "The issue is whether the means employed infringed Sega's copyright. If the process of reverse engineering software entails the duplication of the copyrighted works and the recasting or transformation of the object code into a form more intelligible to humans, it may infringe upon the copyright owner's exclusive rights."

Thus, being convinced that Accolade is very likely to have infringed Sega's copyright and trademark, the judge issued a preliminary injunction against Accolade. In the text, the phrase "reverse engineering" is negatively interpreted. There is, however, certain doubt about this interpretation since "reverse engineering" is considered indispensable for research and development (R & D).

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

キャッチ・ザ・ハート
TAITO
Warrior Blade
ウォリアーブレード
"行け！さい果ての国へ 勇者の旅路を再び歩め"
2画面ならではの迫力シーン！
DEATH BLIZZARD
パワフル&コンパクトの多面画筐体第4弾。モニター後傾マウントでより省スペース。新設計の"TAITO SOUND FORCE"の大迫力重低音。フルフロントメンテナンスを実現。
●筐体仕様
サイズ：W850mm×D1,140mm×H1,600mm/重量：124kg/消費電力：125W/最大消費電流：1.7A/電取番号：▽95-3231
最上の一台
至高の一品
トキメキチャート
TM
あなたの本性、彼氏の本音、ふたりの相性、トキメキ判断。
YES、NOの解答で進行するチャート式心理判断ゲーム。途中ポイントゲームも判断の材料になる。2人プレイ可能。設置場所を選ばない小型設計。
●筐体仕様
サイズ：W550mm×D550mm×H1,500mm(照明付看板含む)/重量：60kg/消費電力：91W/最大消費電流：1.4A/電取番号：▽95-3488
チェック内容を選択して下さい。
1　恋愛
1-1　相手の本音をちょっと知りたい。
NOのボタンで選択し、
YESのボタンで決定して下さい。
Yes! No
CREATED BY TAITO CORPORATION
丸身をおびたデザインが新しいクレーン。スペースの演出をより一層高めます。LEDルーレットでアタリが出たらボーナスプレイが楽しめるラッキーチャンス。大きな景品スペースでグッズが一目瞭然。8パターンのサウンドプログラムを内蔵。
●筐体仕様
サイズ：W1,760mm×D880mm×H1,940mm/重量：185kg/消費電力：110W(AC100V・50/60Hz)/最大消費電流：1.8A/電取番号：▽91-35355
●景品サイズ・容量
150mm×250mmのぬいぐるみ400個程度
2人用クレーンゲーム
カプリチオ
CAPRICCIO
TM
ARCANUM
アルカナーム
TM
幻想の世界へ貴女を誘なう
タロットの映像。
タロットカードを使用した本格的占い機。自分自身の運勢占い5ジャンル、恋人との相性占い2ジャンルが選択でき、結果はオリジナルシートにプリントアウト。ディスプレイもプレイされてない時は光が回転し楽しい演出に集客力もアップ。
●筐体仕様
サイズ：W620mm×D1,050mm×H1,880mm/重量：115kg/消費電力：110W(AC100V・50/60Hz)/最大消費電流：1.6A/電取番号：▽95-4461
欲しいからする。
欲しいモノしか入れない。
ともだちいっぱい
商品番号／454008510
サイズ／16~21cm　100個入り
価格 ¥30,000
©NHK ソフトウェア キャラクターデザイン：ヒダ オサム
※セット内容は予告なく変更する場合がございます。
カプセルドラエモン
商品番号／451022310
サイズ／75φ カプセル　150個入り
価格 ¥19,800
©藤子・小学館・テレビ朝日
シンプソンファミリー
商品番号／454014310
サイズ／16~21cm　100個入り
価格 ¥30,000
THE SIMPSONS TM & © 1991 Twentieth Century Fox Film Corporation All Rights Reserved.
オリジナル野生動物
商品番号／454036210
サイズ／13~20cm　100個入り
価格 ¥20,000
©TAITO CORP. 1992
文具一卜族
商品番号／453009610
サイズ／8×7×6cm　100個入り
価格 ¥29,800
©TAITO CORP.
タイトーヒーローズ
商品番号／454014110
サイズ／12.5~15cm　100個入り
価格 ¥24,000
©TAITO CORP.
株式会社タイトー
本社：〒102東京都千代田区平河町2-5-3　TEL.03-3222-4888 ©TAITO CORP 1992.
※筐体の外観、仕様、画面内容等は、改良の為、予告なく変更する場合がございます。